大众软件

7 下 69

1999 14

Popsoft 半月刊

(总第55期)

■ 专题综述

科乐美公司访谈

■ 实用软件

永久汉化2000印象

■ 硬件评析

CPU世界的抉择

■ 网络时代

抢鲜东方网神

■ 特别情报

第三波九行星系列活动

■ 攻略指引

太阁立志传III

■ 游戏剧场

《反击》策划案

ISSN 1007-0060



www.popsoft.com.cn

编辑部报告

终于有重大的事件发生，而且是灾难性的。

1999年6月中旬的某个深夜，大众软件网站发布了如下消息：

> **紧急通告**
>
> 因邮政局长期拖欠本刊发行费，致使本刊运作困难，已无力再向邮政系统供刊。本社研究决定，自1999年6月下起停止向邮政局发刊。原在邮政局订阅的读者请转至书摊报亭零购或在本刊读者服务部邮购，由此带来的不便，本刊深表歉意。此举纯属被逼无奈，望广大读者奔走相告。（原文照录）

在短短几天内，此篇短文即被新浪、网易等知名大站转载，一时间订阅读者纷纷来信询问，我们除了给来信询问的读者回信解释之外，又发了一个包含3条内容的修正补丁，其中的第2点特别申明“杂志社仍承诺把读者利益放在第一位，敦促邮政局返还读者的预订款，或者通过其它方式让读者拿到已订阅的刊物。”在文末提及“杂志社将通过法律手段来维护自身利益，并同时维护本刊读者的利益，保证订阅读者的利益不受损害。”

在本期杂志开印前，杂志社和邮政局的紧急磋商结果终于出来了。出于对广大订阅读者利益的考虑，邮政局准备支付拖欠的款项，杂志社立即加印期刊。订阅的读者尽可以放心，在看到本文时，您就应该能拿到补发的刊物了。

发生的所有这些事儿，对于编辑部来说，简直如同天大的灾祸。这一切都不是我们所愿意看到的，内中缘由也无法评述，所幸结果尚算完满。在这里，只能再一次向广大的读者朋友们说：对不起，给您添麻烦了。

7 下



POPSOFT

大众軟件

1999.14
(总第55期)

主管单位：中国科学技术协会
主办单位：中国科学技术情报学会
编辑出版：《大众软件》杂志社
社　　长：关家麟
副 社 长：刘贯和(常务)　林菁　高庆生
主　　编：高庆生
副 主 编：袁聿纲
法律顾问：陆智敏
编 辑 部：袁聿纲(主任) 常胜(副主任)
李鹏　杨文榆　韩伟　汪澎
王刚　王晨　郭新宇　董汉涛
本期责编：董汉涛
广 告 部：李诚(主任)　李怀颖　霍虹　薄林
发 行 部：陈志刚(主任)
特约读者服务部：晶合顺达计算机公司
张友利(总经理)
封面设计：李靖宇
版式设计：晶合虹彩多媒体软件制作公司
印　　刷：中国建筑工业出版社印刷厂
刊　　号：ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
发　　行：河北省廊坊市邮电局
订　　阅：全国各地邮局
邮发代号：18-107(半月刊)　18-108(光盘)
国外发行：中国国际图书贸易总公司(北京399信箱)
国外发行代号：6209M
广告许可证：京崇工商广字第0036号
邮政编码：100051
通信地址：北京和平门邮局3056信箱
广告部电话：(010)67150982(4、5)-203
采编组电话：(010)67150982(4、5)-207、208
网络组电话：(010)67150982(4、5)-209
发行部电话：(010)67150982(4、5)-202
邮购中心电话：(010)67024050
传　　真：(010)67150983
网　　址：http://www.popsoft.com.cn
出版日期：1999年7月16日
零 售 价：人民币　5.00元
港　币　10.00元
美　元　3.59元

新闻速递

专题综述

实用软件

硬件评析

网络时代

缤纷长廊

问题交流

读编往来

目录

特别情报

前线地带

游戏赏析

攻略指引

游戏剧场

有字天书

TOP TEN

网　址	www.popsoft.com.cn
合作伙伴	www.263.net
业务联系	editor@popsoft.com.cn
应用投稿	tools@popsoft.com.cn
娱乐投稿	games@popsoft.co4m.cn
新闻投稿	news@popsoft.com.cn
读者来信	reader@popsoft.com.cn
广告联系	adv@popsoft.com.cn

上期要目

豪华超频工具箱
个人站点之仙乐飘飘
模拟人生
文明——力量的召唤

下期要目

寒羽软件集合（一）
美国因特网发展管窥
星球大战前传 I——幻影威胁
横扫千军之王国风云

1999年7月光盘目录

特别报道：E3大展特别介绍
新手教程：永远的传说之七：侠客行（上）
新片大赏：《勇敢的心》 《大刀》
《魔法门VII》
软件长廊：和讯股市分析软件
《龙文听霸 II》演示版
休闲天地：心跳回忆动画OVA

本刊特约作者

庞大智　佘一兵　赵效民
侯　毅　李　靖　蔡　旋
任　良　大胖子　费江枫
程　嘉

本刊如有印刷、装订错误，由建筑工业出版社印刷厂负责调换。

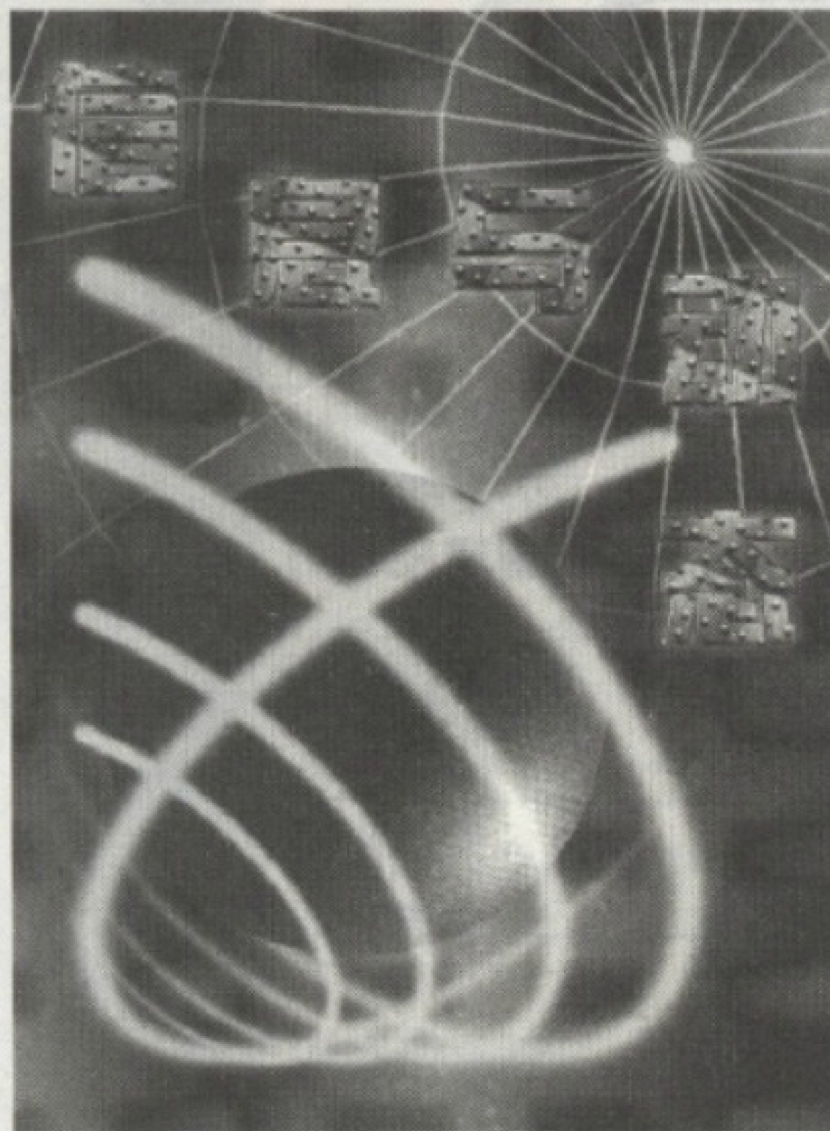
地址：北京阜外南礼士路3号(100037)

正文用纸：辽宁省开原制浆造纸厂

万智牌世界锦标赛中国选拔赛

由中国国家体育总局批准社会体育指导中心主办，由首都各大高校大学生参加，北京体育大学承办的万智牌世界锦标赛中国选拔赛于今年6月26日在北京体育大学举行。万智牌是全球首届一指的锦标赛健智体育项目，1998年在中国经国家体育总局批准成为社会体育指导中心试验推广的健智体育（比赛）项目。本届比赛的目的就是选拔并组成万智牌国家队，代表中国参加将在日本举办的有45个国家参加的世界锦标赛。中国选拔赛标志着万智牌这一国际健智体育项目在中国的正式开展，并纳入国际万智牌竞赛系统。

本刊记者



新浪网与AltaVista联手提供中文互联网搜索服务

全球最大的中文网站新浪网（sina.com）与业界知名的美国搜寻引擎公司AltaVista公司近日宣布结盟，并签订一项全球性合作协议，为新浪网的用户提供快捷全面的中文互联网搜索服务。根据这项协议，新浪网的“新浪搜索”功能将在其现有的网站分类与搜索技术中集成AltaVista公司的先进搜索引擎，提供更为强劲的中英文全文搜索能力。结合这一技术的新版新浪搜索已于今年6月14日正式面世。此项重量级的的合作，将是新浪网继顺利完成中文网络界最大规模的2500万美元巨额融资后，未来一连串国际级策略联盟的开端。

本刊记者

第三波公司进军上海市场

第三波软件（北京）有限公司成立一年来，得到了多方面的支持和帮助，取得长足的进步。为了进一步拓展公司的业务领域，完善销售网络，使各地的玩家能够更及时便捷地购买到本公司的产品，第三波决定首先在上海市成立办事处。上海办事处目前的主要职能是以上海市为圆心向其它周边城市辐射开展业务，且将在短时间内开通服务专线，以回报长期以来一直关爱第三波公司产品的广大玩家，并希望能进一步与玩家们建立起全方位的交流。

本刊记者

明基电脑99年显示器出货量将突破400万台

明基电脑日前接获大批国际知名电脑厂商的显示器订单，将使其今年下半年平均每月出货量增加至近50万台，全年出货量可望超过400万台，迈向500万台大关。除显示器订单增加，明基电脑在通讯产品、扫描仪、投影机、可重复读写型光驱（CD-RW）、液晶显示器、PDP等离子显示器等方面都有大幅度增长，特别是明基电脑转投资的达基科技，在目前全球液晶显示器严重缺货的情况下，将于7月份量产LCD液晶显示器，更为明基电脑下半年营业额大幅度增长奠定坚实基础。明基集团预估1999年整体营业额约可增长10%左右，可达105亿元。

本刊记者

万恒远程教育网

今年6月28日，北京万恒盛业信息系统有限公司在京举行万恒远程教育网新闻发布会。随着人们生活水平的提高，一种新型的教育方式——网络学校悄然兴起，并日益受到学生和家长们的青睐。据统计，仅万恒远程教育网所属的五中网校一家在北京就拥有6000多名学生。为了满足学生们更广泛的要求，万恒远程教育网开设了6816998呼“万恒”的热线寻呼，24小时提供技术服务，还开办了1605722万恒中学生电话答疑台，这样无论是否是网校学生都可以通过拨打电话来解决生活、学习中的难题，在更大意义上实现了资源的共享。

本刊记者

查杀“探索蠕虫”，KILL98紧急升级

一种被称为“探索蠕虫”（WIN95.Zippedfiles、aka.Worm.ExploreZip）的电脑病毒近日被发现，并通过网络迅速传播。冠群金辰软件公司及时捕获了这个恶性病毒，并迅速研制出针对这一病毒的紧急升级版本4.21F版。现提醒计算机用户及时升级自己的杀毒软件，以便保护自己的计算机。“探索蠕虫”以电子邮件附加文件的形式寄达收件人的信箱，使用者会看到一封朋友寄来的电子邮件，邮件的正文是一份“友善”的信息：“嗨，我已经收到你的电子邮件，我应该回给你一份设计软体（ASAP），请查看一下

附件的压缩文件”。一旦你按照信中指示开启附加的压缩文件，这种“探索蠕虫”病毒就会将自身复制到系统中，并把自身加入到Win95/98系统启动时的运行程序列表（WIN.INI）中。当启动WIN95/98时，病毒就会潜入使用者的电子邮件程序，依照地址簿自动将文件备份寄给其他用户。病毒发作时，会入侵电脑硬盘，将微软应用程序产生的档案全部销毁（如微软的Word或Excel所建立的文件）。

本刊记者

DRAM市场竞争加速

目前，市场上的主流DRAM产品是64MB，其批发价格已接近5美元大关，几乎谈不上什么利润。因此许多DRAM厂商从今年第二季度开始，就已经准备主推128MB DRAM，包括东芝、日立、NEC在内的日本大厂都计划在今年下半年全力进军128MB市场，而一直处于领先地位的韩国三星公司则准备量产256MB DRAM，看来今年下半年128MB将成为内存市场的主流。不过，传统DRAM市场目前只是垂死挣扎，要想赢利的关键就在于谁能抢先量产下一代DRAM，如Rambus DRAM，DDR SDRAM等。业内预计，它们的利润将是现有DRAM的10倍。

北京 赵效民

Coppermine处理器延期上市

使用133MHz外频的Coppermine处理器是目前PentiumIII的后继产品，主频将从600MHz起步。按原先的计划，Coppermine处理器将于今年9月上市，但6月17日Intel正式宣布，由于到时还不能大批量生产600MHz主频的Coppermine处理器，所以将把它的上市日期推迟到11月，在此之前只会推出PentiumIII-600处理器。受此消息影响，Intel的股票价格在6月18日从58美元下跌到54.9375美元，一日跌幅达5%。与此同时，AMD却宣布将在8月份推出500、550和600MHz主频的三款K7处理器。看来在今年夏季，CPU市场上最耀眼的明星将非K7莫属。

北京 赵效民

3dfx控告创新侵权

继创新宣布将推出Glide模拟器Unified之后（只限创新的Riva TNT、TNT2、Savage 4显卡用户使用），3dfx于今年6月初即向法院提出诉讼，控告创新公司侵权，因为Unified使用了Glide的源代码，因此损害了3dfx的利益。创新公司则针锋相对，他们强调Unified完全是属下工程师自己编写的，在研制中也特别注意不使用与Glide有关的代码资料，因此绝不存在侵权的问题。目前，法院已经接受上诉，并已着手调查。

北京 赵效民

3dfx有意收购S3

今年6月初，据3dfx高级管理层传来的消息称，3dfx有意收购S3。虽然未经3dfx证实，但业界分析可能性颇大，其原因主要有两点：首先S3是拥有最多专利的显示芯片厂商，而且许多技术都较为先进并很有用处，比如著名的S3TC纹理压缩技术，而前不久刚刚推出的Savage4笔记本电脑专用显示芯片内部更集成了16MB SGRAM，这项技术至今没有其他公司掌握，要知道，正是因为S3的技术实力才让Intel选择它为AGP 4发展伙伴；其次，就是S3手上有不少重量级的技术交换或合作协议，比如与Intel达成的10年专利交换与技术开发合作协议就令不少人羡慕。另外，S3最近也与台湾威盛电子公司（VIA）关系密切，准备以Savage4为基础合作研制下一代整合式主板控制芯片组。因此，3dfx如果能得到S3的话将对市场的竞争大有好处，同时也能扩展不小的业务空间。

北京 赵效民

宏基电脑与IBM达成80亿美元的相互供货协议

今年6月9日，台湾著名的电脑公司宏基（Acer）与美国IBM公司签署一份价值达80亿美元，有效期为7年的互相供货协议。协议的主要内容是：宏基将向IBM采购硬盘、网络产品以及液晶显示器等电脑配件，而IBM将与宏基共同研制宏基主推的XC低价位电脑所用的多功能整合芯片。另外，宏基还负责为IBM进行代加工，产品与IBM共同分销。6月10日宏基还与台湾著名的半导体公司台积达成协议，将宏基旗下德基半导体公司的30%股份以10亿新台币（约0.3亿美元）的价格出售给台积，从而有效地加强了德基的实力。台积董事长张忠谋表示，今后将引导德基从DRAM业务为主转变为晶片加工为主，从而为宏基拓展业务打下良好基础。

北京 赵效民

微软10月6日发布Windows 2000

微软宣布将于今年10月6日发布Windows 2000，尽管该日期并不是绝对肯定，但微软称Windows 2000的第三测试版推出后的情况表明，如期推出没有太大问题。微软还计划在今年七月份的第一周推出Windows 2000的第一候选版。

本刊记者

S3收购帝盟

位于加州圣克拉拉的电脑图形芯片制造商S3公司表示：将以价值1．8亿美元的股票交换形式收购Diamond多媒体系统公司。此举标志着公司的战略重点将转向互联网装置及家庭网络市场。位于加州圣荷塞的帝盟以生产“Rio”MP3播放器闻名，也是图形加速板卡的最大制造商，同时还生产家用网络产品等。1998年它的营收额达6.086亿美元，是S3同期销售额2.246亿美元的将近三倍（S3去年净亏1.132亿美元），其中七成来自显卡。两家将合并芯片及板卡业务，但帝盟的Rio分部仍将独立。

本刊记者

英雄无敌3中文版7月初上市

据来自上海育碧电脑软件有限公司的消息，由于英雄无敌3是一个非常复杂的游戏，其中的文字量和代码修改等工作需要花费相当大的精力。为保证汉化质量，致使英雄无敌3汉化版的制作时间大大超出预料，今年7月初才能正式和玩家见面。要升级中文版的用户只需把用户卡或者说明书寄回上海育碧公司，同时汇款50元，就可以得到中文版游戏，中文版的光盘会在游戏正式上市之后立即寄出。

本刊记者

Ubi Soft将取消发行Mortyr

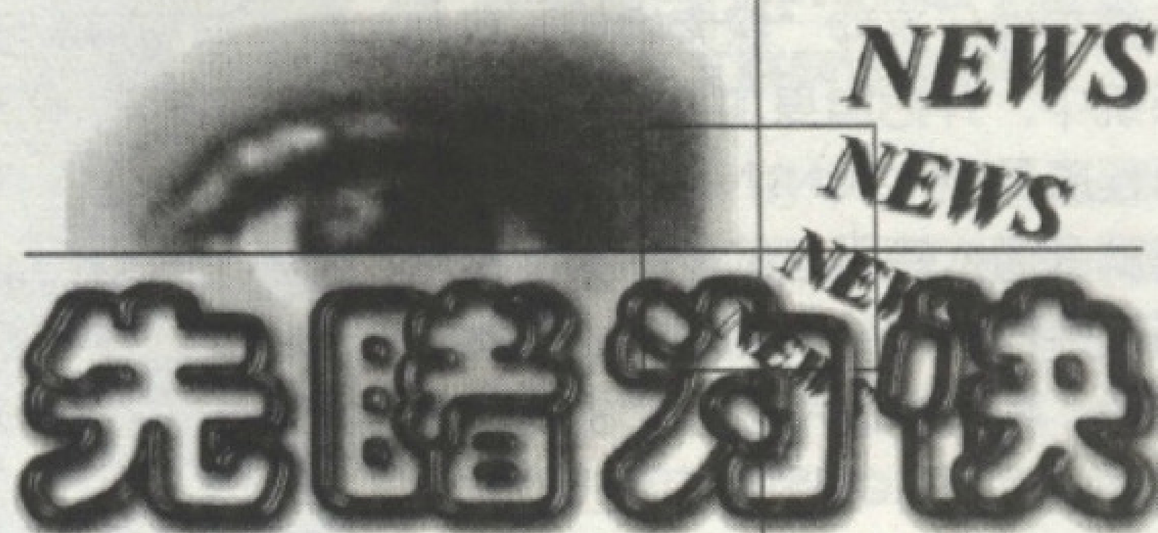
Ubi Soft公司一位发言人确认他们将取消发行Interactive Magic的Mortyr。该发言人说：“Mortyr是一个出色的游戏，如果我们出售了Mortyr的发行权，肯定会有其它的公司立刻将其代理发行。我们之所以要取消发行，只是认为Mortyr有悖于Ubi Soft所发行游戏的一贯风格。Mortyr过于渲染暴力，而我们所发行的游戏大都是轻松愉快、娱乐性强的游戏。不过，Interactive Magic的其它六款游戏将继续由Ubi Soft代理发行。”

天津 汪军

生化危机从意大利的货架上消失

意大利禁止发售《生化危机》系列的游戏，原因很简单——它太恐怖了，对少年的成长不宜。《生化危机》系列是日本著名游戏制作公司CAPCOM的动作AVG，游戏中有大量的丧尸、舔食者、食人植物等怪物形象，渲染非常真实的恐怖气氛。SONY的意大利分部还未对此事表态。

天津 汪军



华硕进军“彩显”市场

今年6月17日，华硕自己的显示器正式上市。此次推出的显示器有17"与15"两款套件，用户可在华硕北京展示服务中心见到这两款显示器。15"显示器的点距是0.28mm，17"点距为0.26mm，最高分辨率达1600×1200/65Hz（17G）、1280×1024/60Hz（15G）。这两款显示器外形显得大方得体，调控方式采用了目前最为流行的单键飞梭OSD旋钮。两款显示器都通过了MPR II低辐射标准测试。华硕显示器还附送键盘和3D滚轮鼠标一只。

本刊记者

Intel推出400MHz的Pentium II与Celeron便携版

最近，Intel依仗强大的生产能力明显加快了新品推出的速度。自5月刚刚推出便携版Celeron-366之后，Intel又在6月中旬推出了Pentium II-400与Celeron-400的便携版。这两款CPU都采用最新的0.18微米工艺制造，为即将投产的Mobile PentiumIII做好准备。在推出这两款新品的同时，Intel象以往一样大幅降低了老式便携CPU的售价，最高降幅达到47%。目前，Mobile Celeron-400的售价为187美元，Dell、东芝、IBM等笔记本电脑大厂都已推出了采用它们的产品；而AMD也在同期推出了K6-2 400的便携版，康柏、东芝是它的主要客户，不过它仍采用0.25微米制造工艺。

北京 赵效民

华硕P3B-F主板

目前市场上最受欢迎的主板是使用Intel 440BX芯片组的主板，虽然该芯片组的稳定性相当不错，但是其最多只能提供5条PCI扩展槽，让一些需要较强扩展性的使用者感到不足。华硕电脑近日以独家技术，将Intel 440BX的主板装上6条全部都是Bus Master的PCI插槽，这是一般的主板厂商难以做到的。另外，华硕电脑还独家推出SMART BIOS（智慧型

BIOS），让使用者免除被病毒侵害的危险。据了解，所谓的智慧型BIOS就是当有资料要写入BIOS之前，必须先取得BIOS的一组特定密码，而这组密码除了以软件设定外，还以硬件电路加以保护。因此，当病毒想要将非法代码写入华硕的BIOS时，将会因为无法破解这个保护锁而失败。此外，P3B-F主板还采用了华硕最新的“手自排两用”设定方式，在设定电压与频率时，可让使用者自由选择由BIOS内部或是由主板上的Jumper调整与设定。

……………………………………本刊记者

瑞星杀毒软件99世纪版

接二连三的恶性计算机病毒正象瘟疫一样袭击着世界多个国家的电脑系统。我国计算机业必须尽快革新反病毒技术，才能更有效地保障用户的信息安全。由计算机反病毒专家、北京瑞星电脑科技公司总工程师刘旭等开发的瑞星杀毒软件99世纪版，构筑了病毒实时监控体系，实现了“病毒防火墙、查解压缩文件和硬盘数据修复”三大技术，是国内反病毒产品的重大革新。目前，瑞星杀毒软件99世纪版已通过公安部进行的实时监控和查解压缩文件专项测试。

……………………………………本刊记者

翰林汇新品益智教育软件

翰林汇软件产业公司和IBM公司即将联袂引进一种具有独特风格的益智教育软件。此次引进的教育软件系列是IBM全资子公司Edmark专为儿童研究开发的，适用于4至13岁的少年儿童。它融合了传统的教育方法和现代多媒体教育技术，能极大地启发孩子的创造力，发展高水平的思维能力和解决问题的技巧，充分调动孩子的学习兴趣。即将上市的这套软件分为两个系列：一种是《Thinkin'things》，即《想一想，做一做》，内容包含“长羽毛的朋友”、“小东西专卖店”、“迷幻世界”三部分，意在通过色彩、运动、逻辑、属性、声音等方面的训练，培养儿童的判断力、鉴别力、创造力和思考力；另一种是《Magic 3D》，中文译为《神奇涂鸦》，为孩子们提供了一个绚丽的色彩世界，在这里他们能够随意涂彩弄墨，充分发挥自己的想象力和艺术创造力，描绘出自己心目中的理想世界。

……………………………………本刊记者

阶梯百宝箱

由北京阶梯信息工程有限公司开发，中国标准出版社出版的阶梯百宝箱（BESTBOX）是面向各类PC用户的实用信息查询工具。它收集了各种实用而难于记忆的信息和知识，配以灵活方便的查询手段，让您尽享不出门便知天下的乐趣。目前这款实用信息百宝箱的数据约80M，其内容主要涵盖时刻表、邮政编码、电话号码、英汉双向联机词典、生活窍门、家庭医生、唐诗宋词元曲精选、因特网址、热门游戏攻略等等。此外还可查询阳阴历对照的百年历，并备有家庭理财账本、通讯录、加密的电子日记本、单位换算、希腊字母表、化学元素表、天文地理常识、常用英文知识等。阶梯百宝箱中的大多数信息，用户可视自己的需要进行修改，还开辟有报刊剪辑薄，让用户收集自己感兴趣的各种资料，使您的生活和知识更为丰富。

……………………………………本刊记者

正宗电脑游戏攻略宝典

一部《正宗电脑游戏攻略宝典》由台湾第三波资讯股份有限公司授权煤炭工业出版社出版。该书由台湾《新游戏时代》杂志编辑部编辑，内容由“攻略探险队”和“锦囊秘技”两部分组成。“攻略探险队”包括《生化危机II》完全攻略、《盟军敢死队》战术完全攻略、《黑暗之心》完全图解攻略、《三国志VI》策略指南、《沙丘魔堡2000》新手指南、《西风狂诗曲》超完全攻略、《虚幻》完全魔幻攻略、《永远的伊苏》完全地图攻略、《风云》完全故事攻略、《半条命》主线完全攻略、《彩虹6号》完全破关攻略、《地城奇兵》完全图解攻略、《三国志曹操传》完全攻“奸”等；“锦囊秘技”部分由100个游戏的秘技组成。书中每个游戏都有人物形象照片图，每关都配有大量的场景图，便于查找，是电脑游戏爱好者不可多得的好帮手。此书于今年7月10日出版发行，定价29.80元，全国各地大众软件服务部有售。

……………………………………本刊记者

七个王国2

UBI SOFT已经收购了制作《七个王国》的INTERTIVE MAGIC的游戏制作工作组，并将参与发行该公司旗下的ENLIGHT SOFTWARE正在开发的《七个王国2》。由于UBI SOFT在上海和北京已经建立了两个规模庞大的制作室，而且在香港也有了自己的办事处，所以很有可能正式参与该游戏的最后制作、修改等工作。UBI SOFT的中国独资公司，上海育碧电脑软件有限公司自成立以来，一直致力于开发和销售代理国外的优秀娱乐软件产品，并且一直寻找机会为优秀的国内游戏进行发行推广工作，《七个王

国2》将是第一个这样的作品。《七个王国2》是一部颇受好评的即时战略游戏，主设计师是香港的Trevor Chan，游戏的画面风格和创意非常类似于曾经红极一时的《××时代》，但在许多地方都有相当的创新。

……………………………………………本刊记者

横扫千军之王国风云收藏卡



为配合育碧代理的GT公司即时战略游戏大作《横扫千军之王国风云》在今年7月底上市，育碧特地为该游戏的玩家们精心设计制作了一套共九张收藏卡。卡片内容包括《横扫千军》里的4个种族和几个主要兵种的图片以及育碧即将上市的其它游戏图片，其中有《家园》、《狩魔猎人3》和《时空之轮》等。其中《横扫千军》的高精度图片由GT独家提供，是与国内玩家首次见面。

……………………………………………本刊记者

虚幻资料片——重返纳帕利

在《虚幻》(Unreal)推出近两年后，EPIC继上一款网上版虚幻(Unreal Tournament)之后，又推出了最新的资料片《重返纳帕利》(Unreal Mission Pack: Return to Na Pali)。玩家在游戏中扮演UMS Bodega Bay逃犯，由于一次意外坠落在Na Pali上，从此便开始了惊险旅途。这个资料片共有40关，敌人主要有三种，分别是善于群体攻击的食肉动物（样子象恐龙）、攻击力强大的Spinner（样子象蝎子）和Unreal中就已出现的拥有重型武器的怪兽士兵。在武器方面，Return to Na Pali也有不小的改进，除增加了重型装甲之外，重型武器的发射频率也提高了，榴弹发射器还增加摇控发射的功能，另外还新出现了威力更大的肩扛式导弹发射器。游戏引擎仍然沿用Unreal内核，但在OpenGL模式方面有了不小的改进，令其在OpenGL加速模式下的表现与Quake 2旗鼓相当。

……………………………………………北京　赵效民

模拟生活

擅长制作模拟游戏的Maxis公司，在推出好评如潮的《模拟城市3000》(SimCity 3000)之后，最新的力作就是《模拟生活》(The Sims)。从它的名字可知，游戏的主要内容就是模拟人的日常活动，但你不并是在模拟一个人，而是一群人。你在游戏中要多注意城市的规划、卫生、治安等与人类生活密切相关的工作，而且你还要处理好邻里关系，要为他们安排满意的工作，甚至还要为他们的婚姻与结交朋友而操心。总之，你唯一的目的就是为他们带来愉快的生活和社交环境。由此看来该游戏的模拟层次要高于SimCity 3000，对玩家是一个不小的挑战。《模拟生活》共分三种玩法，分别是模拟、购买和建造，画面以斜俯45度视角呈现，采用16bit高彩显示，效果不错。但Maxis的游戏向来不是以影音效果为卖点，最吸引人的莫过于它深刻的内涵。

……………………………………………北京　赵效民

电脑游戏预定发行榜

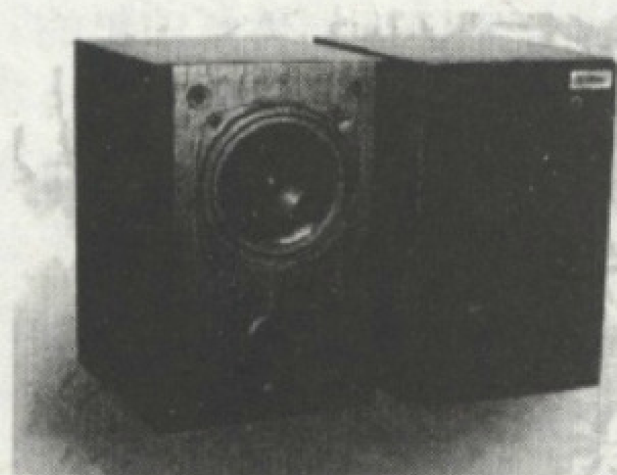
	游戏名称	出品公司
1999年7月	星际迷航：克林贡学院 (Star Trek: Klingon Academy)	MicroProse
	纳斯卡赛车3 (NASCAR Racing 3)	Sierra
	战锤40000——战争仪式 (Warhammer 40000: Rites of War)	Strategic Simulations,Inc.
	鱼叉4 (Harpoon 4)	Strategic Simulations,Inc.
	铁血联盟2 (Jagged Alliance 2)	Sir–Tech
1999年8月	官方一级方程式赛车 (Official Formula 1 Racing)	Eidos Interactive
	亡魂 (Revenant)	Eidos Interactive
	华尔街大亨 (Wall Street Tycoon)	Interactive Magic
	虚幻锦标赛 (Unreal Tournament)	GT Interactive
	飞行无限3 (Flight Unlimited 3)	Electronic Arts
	系统突击 (System Shock 2)	Electronic Arts
	勇敢的心 (Braveheart)	Eidos Interactive
	莫斯科之路 (Road to Moscow)	Interactive Magic
	马路战争 (Road Wars)	Intense Entertainment
	文明二代——时间的考验 (Civilization II: Test of Time)	Microprose
	闪光点 (Flashpoint)	Interactive Magic
	A–10疣猪 (A–10 Warthog)	Jane's
	加百利骑士3 (Gabriel Knight 3)	Sierra On–Line
	波斯王子3D版 (Prince of Persia 3D)	Red Orb Entertainment
	碎片 (Splinter)	Splinter
	升刚——全面战争 (Shogun: Total War)	Electronic Arts
	公元1602 (1602 AD)	GT Interactive Software
1999年9月	帝国时代II (Age of Empires II)	Microsoft
	大刀 (Daikatana)	Eidos Interactive
	巫术VIII (Wizardry VIII)	Sirtech
	时空之轮 (Wheel of Time)	GT Interactive
	创世纪——升腾 (Ultima Ascension)	Electronic Arts
	蓝色枪鱼 (Blue Marlin)	HOT–B USA
	奥米克容——游牧精神 (Omikron: The Nomad Soul)	Eidos Interactive
	你不知道杰克 (You Don't Know Jack Vol. 5 Offline)	Havas
	彩虹六号——猛兽先锋 (Rainbow Six Rogue Spear)	Red Storm Enterainment



漫步者USB音箱

热卖中

日前，爱德发集团推出漫步者USB数字多媒体音箱。USB技术不但解决了接口的统一问题，更为可喜的是，其应用于多媒体音箱上，可以使音质得到质的飞跃。漫步者选用了飞利浦公司生产的USB音频芯片，具有20Bit的数模转换器和55kHz采样频率，并具有高达90dB至95dB的信噪比和0.003%的超低失真（USB数字部分），这使得放音质量达到或超过CD水平成为可能。在USB音频部分，还应用了高精度的稳压电源电路，为USB音频提供了更为纯净的能源。另外，漫步者USB音箱仍保持有两路模拟音频输入，以兼容CD机、单放机、声卡等常规音频设备。



零售价：580元（USB1900T）
350元（USB1000TC）

居家理财小财神

热卖中

最近北京惠斯特科技开发中心推出《居家理财小财神》超值套装，该产品除《居家理财小财神》1.6版以外还随盘附送《股市经典》、《迷你列车时刻表》、《迷你航班时刻表》和《迷你区号邮编》等软件。《居家理财小财神》最新1.6版功能更完善，主要包括日常理财、理财计划、帐务提示、理财报告、投资管理及网络理财。它既可实现日常理财的管理，又可实现理财计划的管理。《股市经典》是专为广大非专业股民及股市爱好者而开发的应用软件，它集盘后分析、个股资料及股市入门知识于一体，包含了深市A/B股、基金、国债从1995年10月至1998年1月全部交易日的资料。《迷你航班时刻表》可方便查询国际国内航班信息，并可得到及时升级。《迷你列车时刻表》能查询车次、票价等信息，并具有模糊查询、随机打印等功能。



零售价：98元

新天地家庭娱乐套装

热卖中

新天地互动多媒体将推出全新的“新天地经典珍藏系列”产品，“超值价位、超强组合、超豪华包装”将成为“新天地经典珍藏系列”的三大特色。定于今年7月10日面市的此系列首部产品《银翼杀手白金中文珍藏版》（BladeRunner Platinum Edition）包括：《银翼杀手——完美中文版》（4CD）、原装普通话配音的《银翼杀手》电影VCD和《银翼杀手权威攻略指南》的中文译本，集经典游戏、影视巨片、官方攻略于一身。



零售价：168元

异尘余生2

热卖中



80年前，你的祖父为逃过核战劫难的居民们修复了净水系统，做出了不朽的贡献。今天，你将再次担负起拯救居民的历史重任，在这个全新的世界里，你能完成所有的任务并安全回家吗？游戏中，你将遇到各种不同个性的人物；战斗中的人的AI是你最强大的对手；你可以打开、撬开甚至炸开一扇门，这意味着你可以用不同的手段完成任务；超过100种技术需要你去学习，但你只能在最想掌握的那一方面成为专家，你决定是什么了吗？

零售价：148元

半人马座阿尔法星

热卖中

这是电脑游戏界的传奇设计大师Sid Meier（席德·梅尔）最新推出的革命性战略游戏，拥有更吸引人、更丰富的游戏内容。借助于发展75种革命性新工业，兴建起60个不同类型的基地。除此以外，还能使用32 000种组件，或是使用新的战斗机器为你的帝国服务，探索整个宇宙的奥秘。



零售价：159元

科乐美公司访谈

本刊记者

随着《心跳回忆》、《幻想水浒传》等作品的发行，科乐美株式会社在中国电脑游戏方面的业务逐渐展开。虽然科乐美在游戏玩家中有非常高的知名度，但多半来源于其电视游戏产品。为了让广大玩家对科乐美有进一步的全面了解，本刊特别安排了这次访谈。访问对象为负责亚洲地区业务的科乐美株式会社娱乐软件事业本部亚州市场主管王子杰先生。下文用“记”代表本刊记者的提问，以“王”代表王子杰先生的回答。

记：虽然科乐美在中国有很高的知名度，但许多读者并不清楚贵公司的具体情况，请您先介绍一下科乐美公司的发展过程和现有公司规模。

王：本公司创立于1973年初，至今已有27年的历史，是日本电玩行业中历史最悠久的公司之一。中文“科乐美”是近年开始在中国语地区使用的公司中文名称，之前亦有“柯拿米”等几种名称。

公司是由现任公司会长及社长，并任日本娱乐软件行业协会（CESA，Computer Entertainment Software Association，日本游戏软件行业团体，主掌每年两次的东京游戏展览会）理事长的上月景正先生在大阪丰中市内设立的。创立之初的主要业务是进口、销售和出租美国制造的音乐点唱机（Juke Box），仅有数位员工在一私人车库兼仓库内作业。当时日本电玩行业尚未起步，现在人所皆知的任天堂公司当时仅是生产纸牌的小公司。其后，随着日本游戏产业的起步，公司开始自行开发制作供销售及出租的游戏机（今天所说的街机）及机板。进入80年代后，日本游戏产业有了非常大的发展。当时Invador等街机非常流行、风靡世界，本公司亦积极开拓街机业务，并开始进入美国市场。公司员工人数亦在80年代初翻了一翻，在街机领域树立了品牌，成为日本主要游戏业者之一。本公司开发生产的Gradius、Lethal Enforcers等系列作品相信有多人至今还会记得。时至今日，本公司在街机领域已是世界主要品牌之一。在近年业务用游戏机市场低迷的情况下，本公司独创了音乐模拟系列游戏，并受到了玩家及业界的支持及好评，风靡日本市场，在大型游戏机展览会上包下了新机种人气前5名。中国近年亦出现了为数众多的游戏厅，相信玩家对本公司的作品会有所见闻。在80年代初及中期，家用游戏机的市场形成并迅速发展，诞生了娱乐软件行业，本公司是首批进入此行业的公司之一。80年代中期，任天堂公司的SFC主机诞生后，本公司娱乐软件业务有了迅速发展，其后成为SFC主要

王子杰出生于中国上海市，毕业于上海复旦大学数学系，1990年赴日，1993取得日本同志社大学硕士学位后进入科乐美公司，1997年任娱乐机器事业部主任，1998年4月起担任娱乐软件事业本部亚州市场主管。

E-mail: oh@konami.co.jp



王子杰先生

软件供应商，亦是任天堂公司GB、ASCII公司MSX（一种小型家庭电脑）和世嘉公司MEGA DRIVE等其它家用游戏机的主要软件供应商。公司还积极开拓美国市场，获得了《忍者》等几个重要版权，其游戏商品获得了极大的成功，当时销售最多的游戏作品达到300万套以上，《魂斗罗》、《忍者Turtle》、《恶魔城》系列、《右卫门》系列等均受好评，相信老一代玩家肯定会记得本公司的众多作品。

时至今天，本公司发展成有6大事业部门、约2500名员工的上市公司。成为在东京、大阪证券市场一部（日本主要大企业上市的证券市场分类）上市公司后，娱乐软件部门依然是公司最大的部门，去年娱乐软件事业本部的实际营业额（尚不包括日本国内外代理公司的营业额）超过520亿日元，是日本软件公司中最高的。按营业额来看的话，全世界游戏软件公司中亦处于前3名的地位。本公司在世界各地区均设有销售公司，在美国旧金山硅谷地区设立有家用游戏的开发部门，在芝加哥设立有街机的制造、销售公司，在澳大利亚亦设有游戏机的制造点。

蒙世界玩家的支持，本公司近年连续获得高增长的业绩，在日本业界总体经营情况不佳的情况下，去年公司的营业额增长率达40%以上，营业额高达1134亿日元，在日本业界受到各方面的关注。由于游戏行业产业地位的迅速提高，各主要游戏公司多公开上市，游戏硬件商中除SONY外均上市。在包括硬件商在内的上市游戏公司之中，本公司的市价总值列任天堂之后，目前排名第2位。娱乐软件事业在日本市场的占有率约为14.3%，仅次于任天堂公司。主力平台PS上的日本国内游戏销售数量去年亦居各软件公司之首。作为软件商来说，营业额及经常利益额目前应处于领先地位。但游戏行业风云万变，公司应再接再励、继续开发更好更多的游戏作品，以保持良好发展势头。

记：贵公司的经营范围主要包括哪几方面？

王：本公司主要分6大事业部门：

1.娱乐软件（Comsumer－Use Software，CS）事业部门：总部位于东京六本木，按营业额排名是公司最大的事业体，主要从事家用游戏软件的开发、出版及销售。其下属有9家开发子公司，分别从事不同类型和不同平台游戏的开发，并设有日本最大规模的游戏开发人员培育学校——科乐美游戏设计学校（KCE School）。本部门总员工数约为1000名，主要是游戏开发人员。

2.娱乐机器（Amusement Machines，AM）事业部门：总部位于神户市，主要从事业务用游戏机的开发及生产，拥有新锐的生产工厂，近年风靡日本的跳舞机Dance Dance Revolution即是由该部门开发生产的。



科乐美株式会社娱乐软件事业本部大楼

3．游戏机器（Gaming Machines，GM）事业部门：总部位于日本神奈川县近横滨市，主要生产大型Medal游戏机、Vending机及音乐模拟机和面对海外市场的博彩游戏机，在大洋洲及美国Las Vegas均有发展计划。

4.知识财产（Creative Products，CP）事业部门：总部位于东京原宿，从事各种游戏周边商品、音乐、出版、动画制作、携带型电子玩具的开发、生产和销售，下属有音乐制作公司和企划公司。

5.博彩系统（Pachinko Systems，PS）事业部门：主要业务为开发、制造和销售日本博彩游戏机用的液晶表示器、控制板和游戏软件，下属有经营店铺的部门。

6.游戏场经营（Amusement Operations，AO）事业部门：主要从事日本全国游戏场的开发、经营，目前共有直营游戏场7家、连营游戏场8家。

记：贵公司是否为所有的游戏机种开发游戏？

王：本公司从80年代起就向包括PC98和PC在内的主要游戏平台提供软件，即多平台策略（Multi-platform），能实行此策略的在日本仅本公司一家。实行多平台策略的主要目的是为了不依存于硬件商，能根据硬件的普及率和发展动向灵活调整策略以达到最好的效果并实现经营的安定性。目前本公司的主力平台是PS、GB和N64，但亦为对DC、SS和万代公司的手掌机White Swan提供作品。本公司亦积极准备在PS2上市时发表数个游戏作品。

记：贵公司娱乐软件部门的9家游戏开发子公司在开发范围上有什么不同？

王：本公司的游戏软件开发采用“分社”经营的制度，9家游戏开发子公司分别设在东京（两家）、新宿、大阪、名古屋、横滨、札幌、神户及美国旧金山，名称上都冠KCE（Konami Computer

Enterainment）再加各地区名称。每一个开发公司各有各的特色，专门开发特定种类或特定平台的游戏。这种方法保证了开发游戏的品质稳定，而且可与多平台策略相配合。

KCE东京主要开发角色扮演和模拟游戏，《幻想水浒传》、《心跳回忆》、《寂静岭》（Sillent Hill）等就是该公司的作品。KCE大阪是制作体育游戏的公司，作品有《实况足球》系列游戏、《NBA篮球》等。KCE Japan主要开发冒险和漫画游戏，作品有《合金装备》、《游戏王》、《节奏DJ》，均是销售百万以上的游戏。KCE横滨是开发飞行模拟、战争模拟和赛车游戏的公司。KCE名古屋以制作Game Boy软件为主。

本公司制作的游戏种类包括了几乎全部游戏类型，以期使本公司不局限于某一层次，能向世界上的大部分游戏玩家提供作品。此外，公司亦大力推进游戏制作中的全球标准，增加面向全球市场的游戏产品，不局限于日本市场。

记：贵公司作为软件开发商拥有销售系统是不多见的，能否谈一下贵公司软件销售系列的情况？

王：在日本游戏软件流通的历史上，由硬件商垄断软件销售的情况持续了相当长的时间，本公司是在日本首次完全实现软件直销的软件公司。3年前，本公司不顾硬件商的阻止，脱离委托硬件商销售软件的习惯作法，建立了自己的销售系统，在各地成立了销售公司。至今已发展到拥有13家销售代理公司，其营业网点遍布日本各地，共有132个营业据点，由各营业网点向全国零售商店实行完全直销，销售范围达25000家店以上。日本国内的完全直销取得了成功，从今年2月开始，公司宣布以本公司的全国销售流通网大规模代理销售其它公司的游戏作品。此举亦是日本首次，反响热烈。

在国际方面，本公司亦在欧州及美国建立了强大的销售系统，特别是在欧州市场上的流通能力获得了很高的评价，去年欧州家用娱乐软件销售子公司的营业额近2亿马克，美国销售公司的营业额亦达1亿1千2百万美元左右，为今后建立世界性的科乐美流通网打好下了良好的基础。

记：在中国是没有专门的游戏学校的，请您介绍一下贵公司的游戏学校。

王：本公司的游戏学校成立于1997年，目的是以公司丰富的游戏开发经验为公司及业界培育游戏开发人员。目前发展成有东京本校、大阪本校、神户本校的全日本规模最大的游戏学校，有注册学生约1000名。学校主要课程包括程序设计、图像设计、声音设计及游戏综合企划等。首期共有60名学生经过严格的考试后毕业，主要进入各KCE公司工作。学校并不限定学生去向，但只要能毕业即可免试进入本公司工作（日本公司一般实行考试录用制度）。

记：现在日本游戏市场情况怎样？其中TV游戏和PC游戏各占多大比例？

王：日本是TV游戏机大国，成功的家用游戏机平台均是由日本生产的，游戏软件亦受到影响，主要是TV游戏的市场，PC游戏市场仅是TV游戏市场额的1/30以下。日本的PC游戏市场一半以上是成人游戏，原因是在TV游戏上硬件商是禁止开发成人游戏的，而PC是自由平台，所以成人游戏均在PC上出现。最近PC游戏的新倾向是网络游戏，TV上尚没有网络游戏可能是原因之一。近年，日本家用游戏市场年年扩大，特别是诞生PS等32位机以后，目前游戏软件至少有每年60亿美元以上的规模，但对硬件商来说竞争是越来越激化了，成功者和失败者明暗划分越来越清楚。

游戏产业是近年日本成长最迅速的产业之一，在日本产业界的地位亦逐年提高，但PC游戏市场情况不太好。可能是因为TV游戏普及率太高的影响，PC市场近年有萎缩倾向，PC游戏亦有减少倾向。在日本，PC游戏能有10000的量即是属于大成功了，近年普通游戏中只有Warp的《D的食卓》等少数几个能达到此数字。日本主要游戏业者均在缩小其PC事业。

记：鉴于日本PC游戏产业的萎缩，贵公司将怎么处理自己的PC游戏部分？

王：在PC游戏方面，本公司已和美国微软公司全面合作，微软将选择本公司世界性的游戏移植到PC上发行，本公司也会将微软成功的PC游戏移植到TV平台上，明年开始本公司亦将有微软著名PC游戏的移植版问市。相信这种合作会对双方游戏事业的开展有促进作用。微软预计移植的目前有3、4个作品，包括《合金装备·固体》和《寂静岭》等。但本公司并不排除其它游戏自行移植或同海外公司合作移植PC版的可能性，适合日本及亚州市场的游戏会考虑同海外公司合作移植PC版。

记：贵公司最著名的《合金装备·固体》、《幻想水浒传Ⅱ》、《节奏DJ》等游戏有多少销售量？

王：《合金装备·固体》（PS）目前在全世界突破350万、《游戏王》（GB）突破150万、《足球I.S.S.》（PS、N64）有120万、《实况足球》（PS）有80万、《节奏DJ》及控制器有近100万、《幻想水浒传Ⅱ》（PS）有50万以上、《98实况棒球》（PS、N64）有80万左右、经典作品《心跳回忆》各平台的版本累计销售超过160万、《寂静岭》目前亦有100万，10-40万级的尚有数个作品。



科乐美的新产品

记：1998年以来，贵公司在街机和PS上制作了一系列的的音乐游戏，大受欢迎。您能否介绍一下这些游戏？

王：《节奏DJ》是这个系列最早的音乐游戏，在日本大受欢迎，吸引了不少玩家，在中国的香港和台湾地区亦非常受欢迎。目前《节奏》系列已出了三



节奏DJ

版，并出了二代豪华版，还移植到了PS上。其后，本公司还开发了吉他模拟游戏、打鼓模拟游戏和跳舞游戏，均受到欢迎。特别是1998年上市的跳舞模拟游戏机，受到了玩家热烈的欢迎，可以说形成了一种社会现象。目前跳舞机亦出了第二代，并被移植到PS上。

记：随着DC的发售和PS2的公开，日本的游戏又开始了新一轮竞争。贵公司今年计划有几部作品问市？正在开发的PS2和DC游戏有几个？会不会移植到PC上？

王：今年本公司娱乐软件部门预计有89个新作品，包括Best版作品在内预计将出版109个游戏，数量上是日本第一，世界上亦应是数一数二的。DC上已发表了音乐游戏Pon'n Music、即将发行的有模拟空战游戏Airforce Delta、日本将棋《永世名人》、《任性桃天使》一代和二代，并有《恶魔城》等游戏正在开发中。也有5、6个工作组正在进行PS2的游戏开发。

今年有几个重量级的游戏正在开发之中，其中预计可以在年内上市的有PS版的《心跳回忆Ⅱ》。此游戏已开发了近3年时间，终于将接近完成。游戏的画面及剧情均同一代有相当大的不同，人物基本全部改写了。游戏增加了智能效能，可以直接将输入的任意人名发音出来，声音效果非常好。

此外，尚有几款值得期待的体育游戏作品将在后半年上市。体育亦是本公司历来的强项，本公司在体育版权上以约7亿日元最低保证金，成功地取得了日本棒球协会为期3年的游戏肖像的独占权。尽管对此业界议论纷纷，但自明年起的3年内，日本棒球项目的游戏化权利实质上将由本公司独占。本公司亦是日本奥林匹克委员会、日本足球协会和日本相扑协会的赞助商，赞助了日本甲级球队Verdy川崎队。相信以上新战略将促进本公司游戏事业的发展。

TV游戏会不会移植到PC上，主要看其销售成绩。目前DC的开发技术并非以Window CE为主，所以同PC依然有相当大的区别，移植工作量亦是相当大的，所以成功的作品才会被移植到PC上。其中《任性桃天使》一代和二代已经决定移植到PC上，提供给包括中国在内的玩家。《心跳回忆Ⅱ》的移植也是可能的。

记：贵公司的《心跳回忆》在中国市场取得了很大的成功，不知贵公司以后对中国市场有什么计划？

王：《心跳回忆》的成功要感谢合作伙伴《大众软件》杂志社的努力及广大玩家的支持。此作品的成功加强了本公司对中国市场的信心及了解。希望今后

有更多的机会将本公司作品介绍给中国玩家。近期内预定会有《心跳回忆对战方块》、《心跳回忆OVA》、《心跳回忆——表白你的心》、《心跳回忆资料箱》等中文版推出，并计划推出《任性桃天使》一代和二代的PC版。此外，和智冠公司合作推出的《幻想水浒传》已经上市，《消失的古代文明》也即将上市。

记：和中国游戏行业不同的是，日本的游戏公司非常注重游戏和其它相关产品、媒体的配合，以多种方式推出各种相关产品，相互促进。您能否介绍一下科乐美公司在这方面的工作？

王：游戏相关产品结合可以最大限地发挥游戏本身的价值，创造出最大的综合效应。此方面最好的例子是大家熟知的《心跳回忆》，相继开发了数目和品种众多的相关产品，并成立了相关产品的专卖店。游戏相关产品的总产值3年合计突破了100亿日元，超过游戏本身的产值。其实电影行业亦是有相似现象，著名作品的周边产品的产值通常是作品本身的数倍。希望随着中国生活多样化及购买力的增长，周边产品市场亦有较大的发展。

记：贵公司最近推出的《心跳回忆OVA》动画片的情节是根据游戏改编的，还是完全原创的？

王：《心跳回忆OVA》的上集已经于1999年6月17日在日本发行了LD和录像带版，不久将在包括台湾地区在内的中国市场推出中文VCD版，下集将于今年9月推出。这部动画片是由日本著名的动画制作公司Studio Piero制作的，所有人物形象和设定均取材于《心跳回忆》的游戏，但情节是完全原创的。动画片采用游戏的原班人马配音制作，讲述的是藤崎诗织等人毕业前5个月时发生的事情，画面和音乐的制作均非常出色。

记：贵公司对在整个亚洲市场的发展有什么计划？

王：亚州市场对娱乐软件的实际需要是非常巨大的，潜力亦是举世公认的。本公司目前亦有不少作品销售至中国的香港和台湾地区、韩国、东南亚，并在中国大陆有PC方面的合作。本公司愿意继续参与亚州市场的发展。目前亚州市场存在的一个主要问题是盗版，妨害了亚州地区游戏产业的发展，其实反过来亦是损害了亚州各国自身的知识产业的发展。相信随着亚州地区消费者意识的变化、随着日本业界同亚州地区相互理解的增加、日本硬件和软件商的对亚州市场对应能力的改善，亚州地区游戏市场健全发展的机会还是相当多的。中国良好的人材环境对开发好的游戏亦是有吸引力的。其实在本公司部分作品的开发中已有华人成员参加，并有好的表现，希望在游戏开发上能增加合作的机会。个人亦希望对实现亚州地区游戏市场的良性发展做出自己的贡献。

记：您对中国的盗版问题有什么看法？

王：盗版问题并非中国特有的，但由于种种原因，中国对国际版权和如何去获得版权的了解可能相对少一点，信息来源亦有不足之处。其实中国亦是国际版权公约的加盟国，法律上对正规版权是有保护的，但实际执行上效果尚不太明显。最近，上海、重庆等地区均成立了版权协会，相信其活动会对版权意识的改善有所帮助。《心跳回忆》在中国有大量侵权现象，画像、音乐、出版等以赢利为目的使用必须取得本公司的认可，否则将构成侵权行为，本公司知识产权部门会采取必要的法律措施。借此机会在此说明，除PC游戏之外，本公司从未将任何中国大陆地区版权授予过中国香港和台湾地区的任何公司，所以经过上述地区公司的授权均属无稽之谈，希望有关业者停止侵权行为，否则本公司只能以法律措施保护自身权益。

记：非常感谢您的支持，希望早日在中国市场看到贵公司更多的优秀作品。

王：感谢贵杂志提供今天的机会，使本公司亦能有机会向众多的中国读者及玩家作一简单的介绍。



科乐美株式会社（KONAMI Co., Ltd.）
地址：日本国东京都港区六本木1-4-30
电话：81-3-55753456
传真：81-3-55753457
网址：http://www.konami.co.jp

另类压缩软件

水车俱乐部 挪威的森林

随着网络的发展，压缩软件的应用也越来越广泛，压缩作为一种数据封装的方法受到了网络用户们的一致欢迎。数据封装有许多优点，比如可以用一个单一的压缩包文件代替许多文件、压缩后的文件体积变小有利于网络上的数据传输、可以节省用户宝贵的硬盘空间等等。可以说喜欢在网上冲浪的“虫子”们都离不开各式各样的压缩软件。

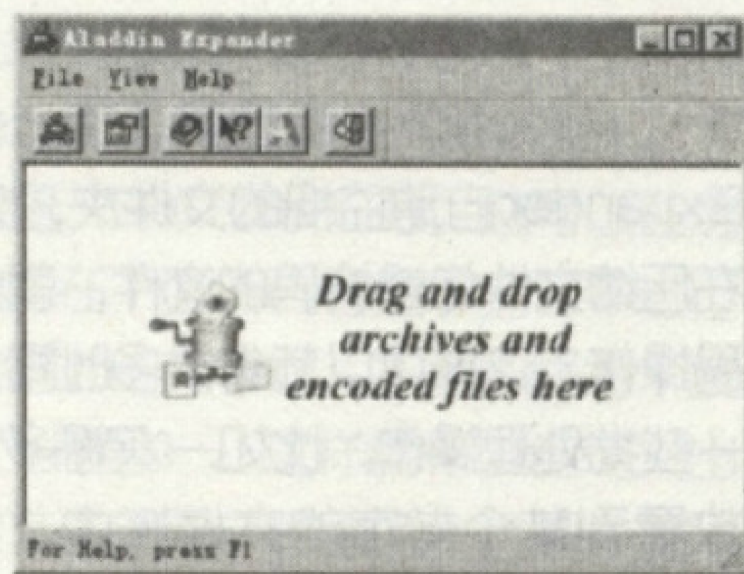
提起压缩软件，您肯定会首先想起WinZip、ZipFolder、ZipMagic或WinRAR这些主流软件。的确，这些压缩软件在目前占据了大部分用户的硬盘。但其实还有很多相当不错的压缩和解压缩软件，只是因为我们平时比较少接触或使用到，而且WinZip占有的份额实在太大了，所以这些压缩软件就在不经意之间被冷落了。这些很“另类”的压缩工具都有自己的特色，而且在各个软件下载站点都获得了相当不错的评价，这里就选择一些介绍给大家。

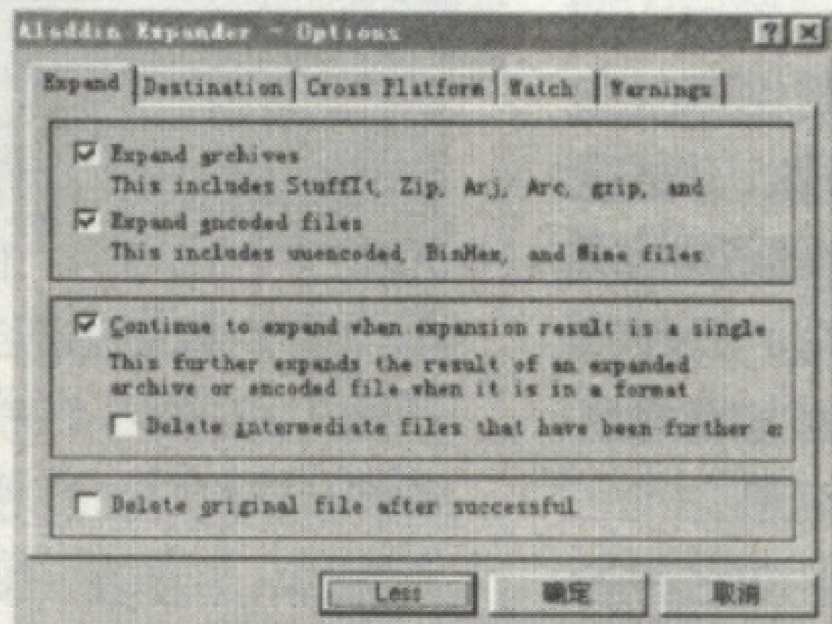
一、Aladdin Expander

看过迪斯尼的动画片《阿拉丁》的朋友们一定很喜欢那个幽默、机智、富有人情味儿而又无所不能的灯神。尽管这个名为Aladdin Expander的解压缩工具和《阿拉丁》没有任何关系，但是她的解压缩功能一定会让您非常喜欢的。

Aladdin Expander是一个通用格式的文件解压缩工具，同时还能够还原经过编码后的文件。她工作于Windows 95/98/NT 4.0之下，界面简洁友好，使用十分简单——您根本不用担心上手的问题；支持大量的压缩算法格式——包括Zip、Arc、Arj、BinHex、Gzip、MacBinary、MIME、Private File、StuffIt和Uuencode等，您无需使用多个工具就能够达到解压缩或解码的目的；支持拖放操作，直接将要解压缩或解码的文件拖放到Aladdin Expander的窗口中，就可以自动解压缩了。

运行Aladdin Expander之后会生成一个小窗口，这个窗口的作用极其简单——只是用于将压缩或编码的文件拖放到其中；您也可以使用工具栏上的Expand按钮来选择一个要解压缩或解码的文件。剩下的工作就交由Aladdin Expander来完成了。在下面的状态栏中可以查看到解压缩的进程和情况。Aladdin Expander的使用就是这么简单。





点击工具栏上的[Options]按钮可以打开Aladdin Expander的设置窗口。其中包含了若干个页面，点击More按

钮可以进行更加详细的设置。为了更好地掌握Aladdin Expander的设置，这里将所有的设置页面都介绍一下。这些页面分别是：

Expand：解压缩和解码的设置页面。您可以指定拖放操作对应的对象是Expand Archive解压缩文件还是Expand Encoded File解编码文件，如果是多卷压缩的话还必须指定Continue to Expand，以进行连续的解压缩工作。您还可以选择是否在解压缩成功之后将原压缩包文件删除。

Destination：目标路径设置页面。在这里您可以指定解压缩或解码的目标文件路径，您可以选择和源文件相同（Same as original）、每次解压缩或解码前提问用户（Ask each time）、或是干脆自行指定一个固定的文件夹；您还可以选择是否建立一个和源文件同名的子文件夹来存放解压缩或解码后的文件，也可以指定当源文件的压缩包中包含的文件数量超过一个时再使用这个功能。

Cross Platform：交互式平台设置页面。可以帮助您在使用不同操作系统的文件格式时也能应付自如。首先您可以指定将文本格式转换成Windows格式（Convert text files to Windows），因为在其它系统——如Mac系统——中使用的文件换行和结束符号是不同的，然后可以指定是否将Macintosh的文件格式存储成MacBinary的二进制文件格式，最后还可以选择是否修正文件的扩展名格式（Modification of file extensions），因为Windows只支持3个字符长度的文件扩展名，而其它的一些系统则没有这个限制。

Watch：监视设置页面。您可以指定Aladdin Expander自动监视的文件夹，如果这个文件夹中存在压缩文件包或编码的文件，就自动进行解压缩或解码操作，这样可以节省很多时间。在此处还可以进行一些批处理操作，比如一次将多个压缩包或编码文件放置到某个指定的文件夹中，然后运行Aladdin Expander就可以了。

最后是Warning：警告信息设置页面。您可以指定在何种情况下使用警告信息，比如中断操作、试图向一个被打开的文件写入新信息、解压缩或解码的格式不支持、程序检测到冗余校验码（CRC，Cyclic Redundancy Code）的错误以及压缩包被加密而且输入密码不正确等等情况都可以出现警告信息。

Aladdin Expander是一个免费软件，而且在多个软件下载站点均获得了五星级的评价。您可以在作者的主页（http://www.aladdinsys.com）上下载到该软件。

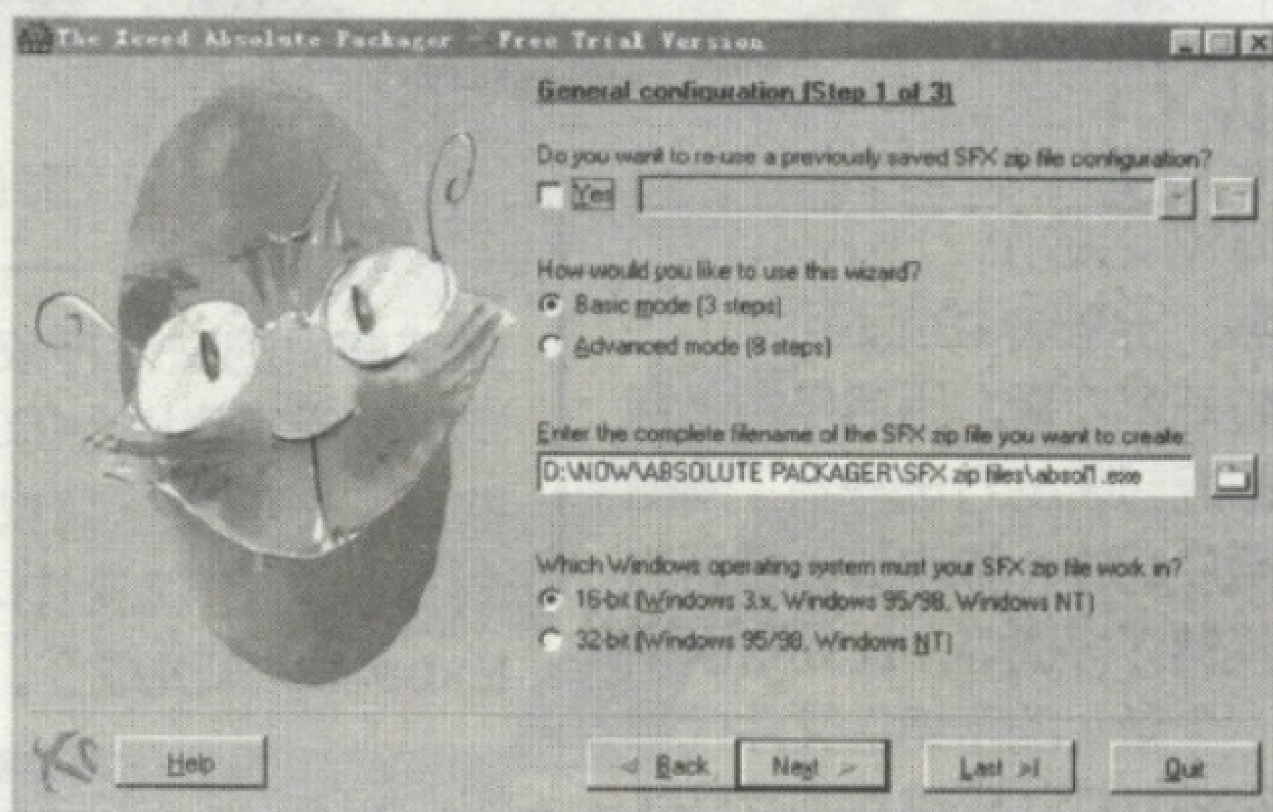
二、Xceed Absolute Packager

我们都知道文件压缩具有很多优点，但实现这些优点的基础是您手头有一个压缩或解压缩工具。如果您刚刚下载了一个文件压缩包，但是手头却没有解压缩工具，那么文件压缩再多的优点也只能是一纸空文。如果有一个自解压的文件就好了，这样可以免去使用解压缩工具的麻烦，但目前好多制作自解压文件的工具使用起来都比较麻烦，而且界面也不怎么友好，所以这个Xceed Absolute Packager就应运而生了。

Xceed Absolute Packager是一个制作自解压文件（SFX Zip File）的工具，工作于Windows 95/98/NT之下。她使用的是一个Wizard引导操作的界面，十分简单友好。Xceed Absolute Packager支持目前最流行的ZIP格式压缩算法，制作出来的自解压文件可以被其它兼容的压缩工具打开和解压缩。

运行Xceed Absolute Packager，会弹出一个引导操作的窗口，窗口左边还有一只憨态可鞠的红色猫咪，十分轻松简洁。

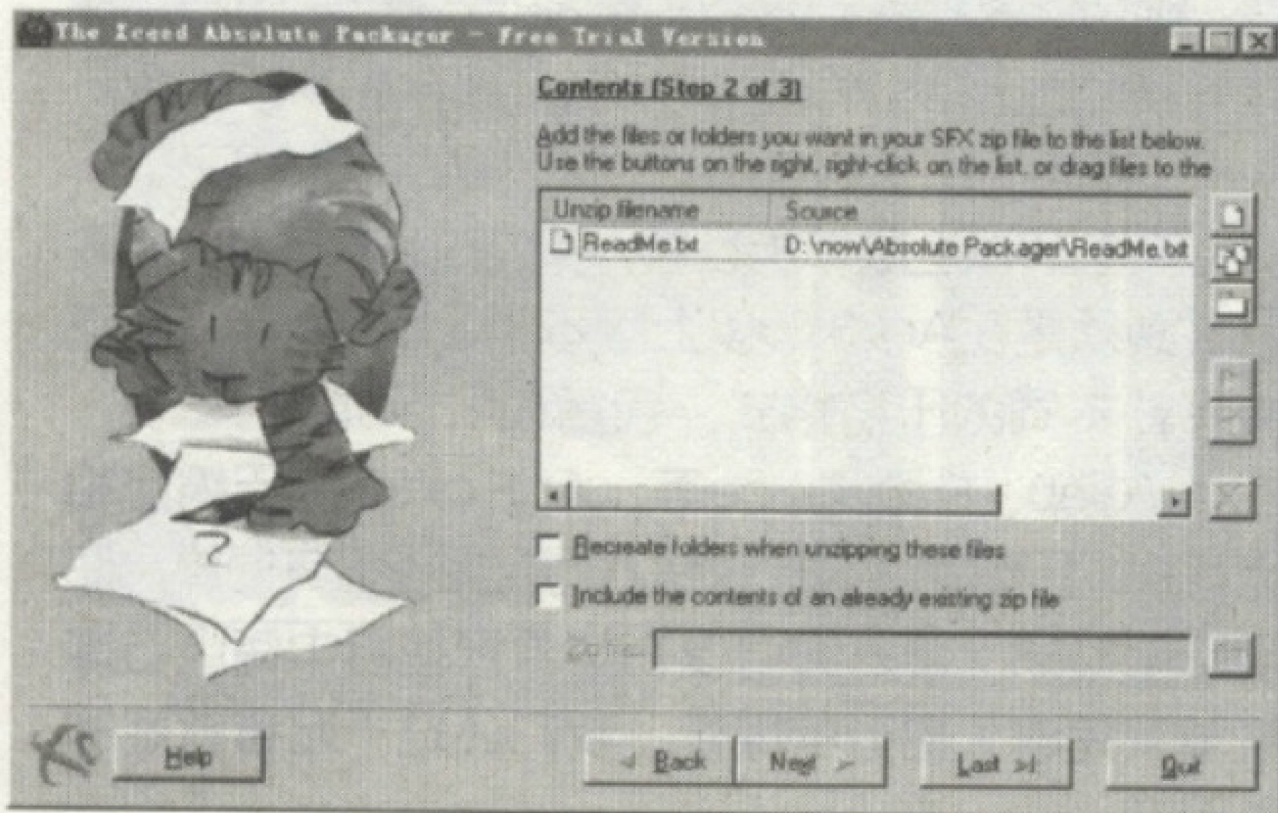
首先是压缩的主要设置（General configuration），您可以选择是否使用一个原先储



存过的自解压文件作为这次压缩的目标文件，如果不选择这一项的话，则认为您是想新建一个自解压文件。接下来可以选择压缩的方式是基本模式（Basic mode，只有三个步骤，比较简单，推荐您使用这个模式就足够了）还是高级模式（Advanced mode，一共有八个步骤，设置比较复杂但功能比较多，一般不建议使用）。为了全面介绍Xceed Absolute

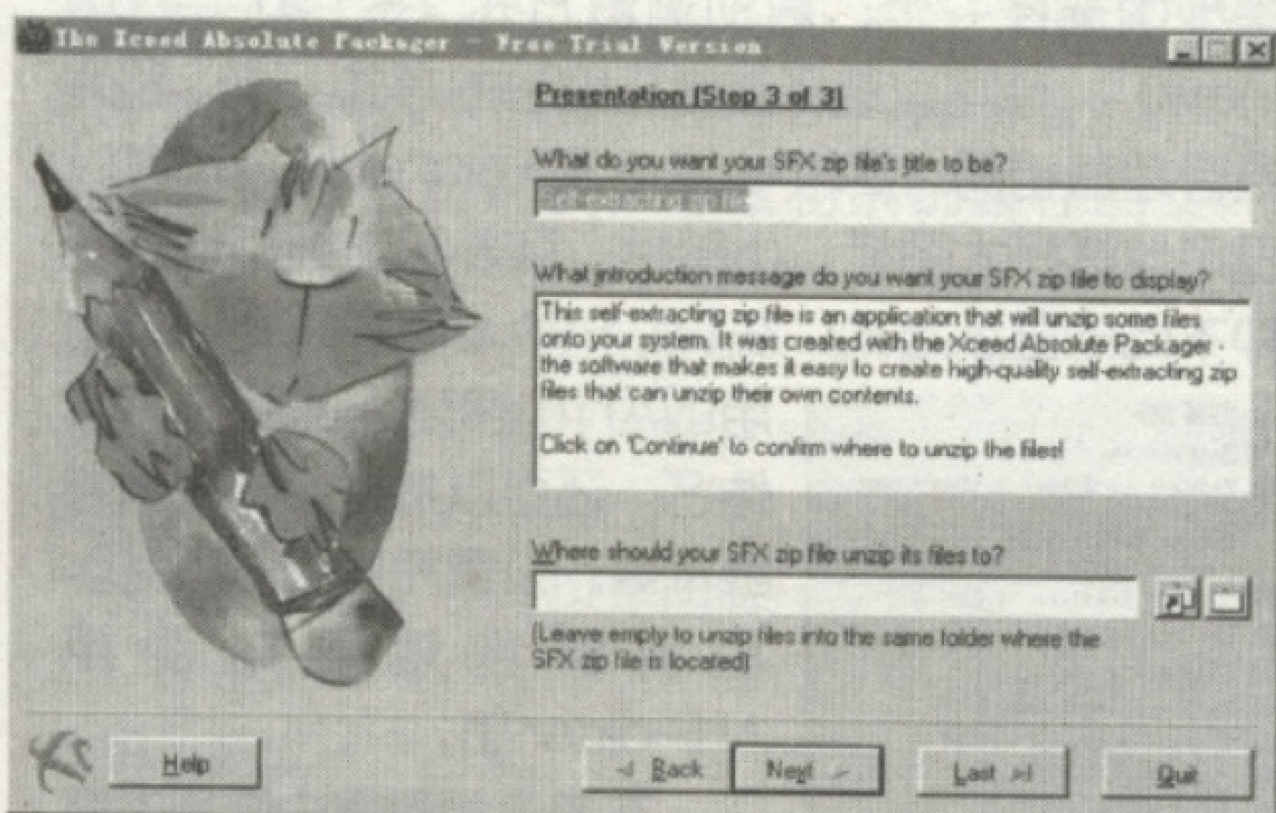
Packager，我们使用的是高级模式。然后软件会要求您键入目标自解压文件的完整路径和名称，同时要选择操作系统使用的是16位模式还是32位模式。之后就可以点击[Next]进入下一个步骤了。

在第二步骤——压缩的内容（Contents）中，您要指定用于压缩的文件。您可以使用[Add files]按



钮来添加单个的文件，或使用[Add files with wildcards]按钮来应用通配符添加某个系列的文件，还可以使用[Add folder]按钮将整个文件夹添加到自解压文件中。如果您想删除添加的文件或文件夹，只需选择相应对象后点击[Remove]按钮。如果您压缩的对象中包括了文件夹，您可以选择是否在解压缩文件的同时一并恢复原来的文件夹结构；您还可以将已经用ZIP格式压缩过的文件包含在自解压文件中。

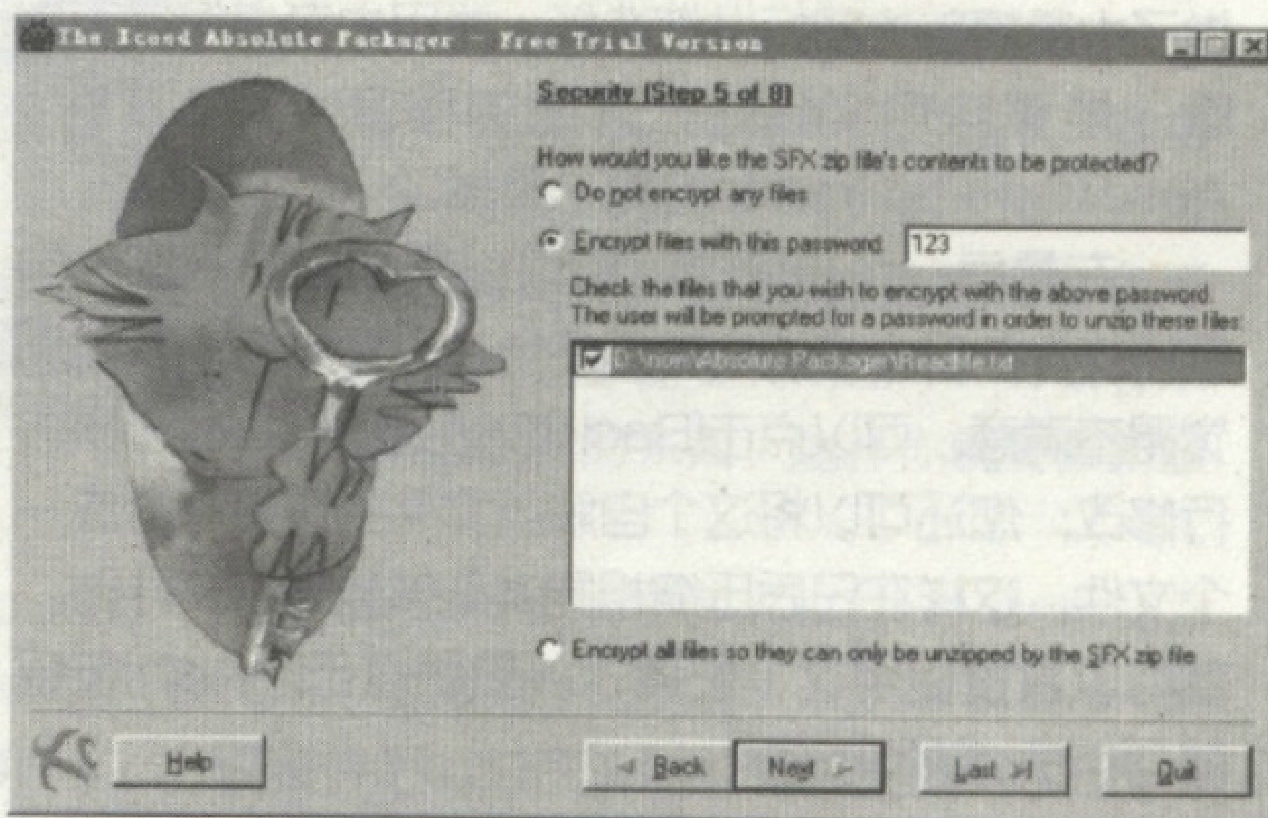
在步骤三中，您可以设置这个自解压文件的提示信息（Presentation）。您可以设置在打开这个



自解压文件时显示的标题（Title）和关于这个自解压文件的介绍（Introduction），还可以指定这个自解压文件的默认解压缩路径，如果不予指定的话则将该文件所在的当前路径作为解压缩的默认路径。这样做的好处是给予您充分的权力，帮助您更好地自定义您的自解压文件。

第四步是设置自解压文件的相应操作（Behavior）。您也可以指定您的自解压文件可以或不可以做什么，如是否允许用户更改解压缩的目标文件夹路径、是否在建立目标文件夹之前提问用户是否在解压缩时显示一个进度条等；当出现重复文件时是提问用户如何处理、总是覆盖原有的文件，还是不覆盖任何文件或仅覆盖比压缩包中的文件还旧的文件等。

第五步是安全性的设置（Security）。Xceed



Absolute Packager提供的加密设置给予用户的自由空间更大，您不但可以将整个压缩包中的所有文件加密，还可以有选择地加密压缩包中的某几个文件——只需在文件列表窗口中选择好要加密的文件，然后在密码窗口中输入密码就可以了。

步骤六是很有意思的用户自定义界面文字窗口（Custom Text）。您可以在这里指定操作过程中显示的信息（Messages）、提示（Prompts）、字符串（Stings）和按钮（Buttons）等。您可以在选择相应的内容之后，再在下面的内容显示窗口中进行更改（注意，更改按钮上的文字时，不要忽略每个按钮上文字前面的“&”符号），这样就可以自定义出一个属于自己的、中文化的用户界面了，当别人使用您的自解压文件时也会感到分外的亲切和熟悉。

在步骤七中，您可以给自解压文件建立若干桌面关联（Desktop registration）。您可以指定在解压缩完毕之后，在桌面上生成一个文件或文件夹的程序组（Create a program group after unzipping the files），这样可以方便您查找和使用压缩包中的文件；您也可以指定为这些文件建立一个相应的应用程序关联（Associate file extensions with applications）。

在第八个步骤中，您可以指定是否在解压缩完毕之后显示一个文本文件以及这个文件的位置。比如您可以做一个Readme文件，提示这个自解压文件的内容和作用等。您也可以选择在解压缩完毕之后打开一个文档或运行一个应用程序；您还可以选择在运行完这个应用程序之后删除所有解压缩的目标文件，这样做主要是为了制作一些临时运行的程序，如读取压缩包中的数据库文件等；程序允许您指定自解压文件的图标，您可以点击[Browse]按钮来选择属于自己的、最能代表这个自解压文件的图标，同时程序还提供了大量精美的图标供您选择，为用户考虑得很周到哦。能够自定义到这么详细的程度，Xceed Absolute Packager的确不简单!

在最后一个步骤中，您可以查看到关于这个自解压文件的各个步骤所对应的所有设置内容。如果您觉得不满意，可以点击[Back]按钮退回到相应步骤进行修改；您还可以将这个自解压文件的设置储存成一个文件，这样在日后压缩相同类型或范畴的文件时，就可以直接使用这个配置了。最后点击[Finish]按钮就可以完成所有的操作了。

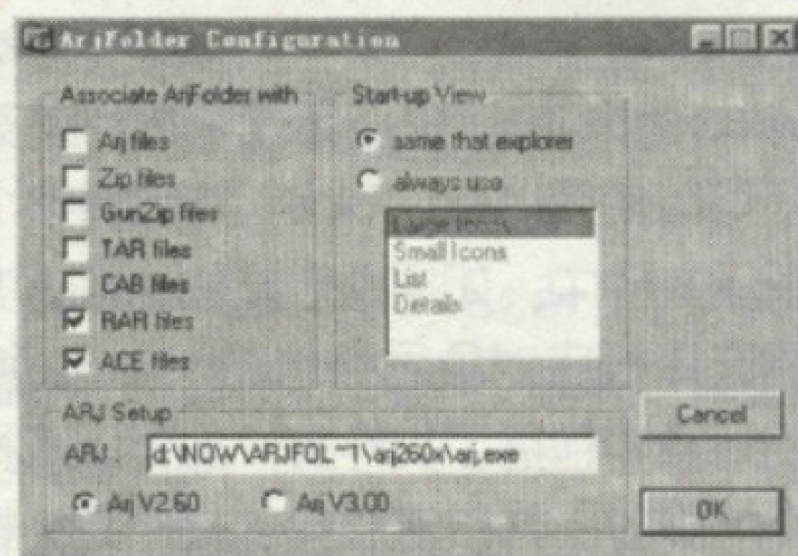
自解压的操作就是一个执行程序的过程。双击某个自解压文件之后，会弹出一个提示信息窗口，这个窗口中显示的就是您自行设置的提示信息内容了。然后按照窗口的提示一步一步进行下去，就可以完成解压缩的操作，的确很方便。

通过上面的介绍不难看出，Xceed Absolute Packager给用户提供了极大的自定义空间，用户对于自解压文件的制作过程拥有很大的自主权，您可以通过Xceed Absolute Packager的帮助轻松制作出属于自己的自解压文件——这也是它最吸引人的地方。但这个软件也有一些不足，它会在您的自解压文件中加入它是一个共享软件，拥有30天的完全功能免费测试期的信息，而且每次启动程序时都会弹出一个提示您注册的信息窗口。您可以在作者的主页(http://www.xceedsoft.com/absolute)上下载到这个软件。

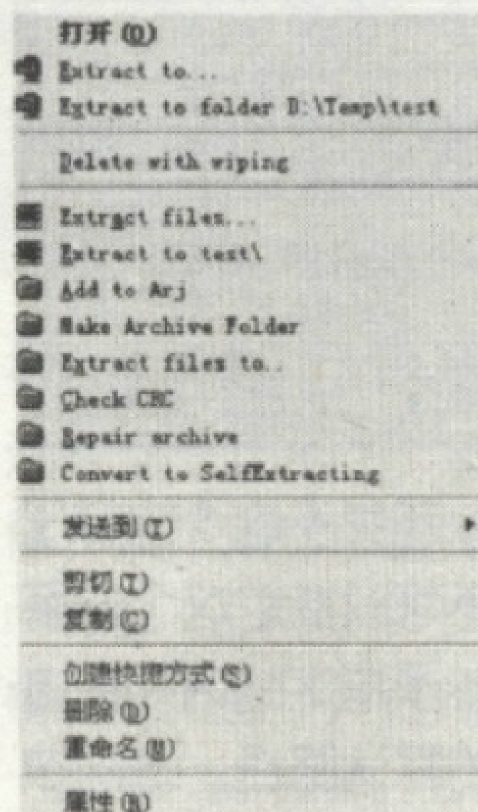
三、ArjFolder

提起DOS下的压缩工具，不少人会立刻想起Arj。的确，在当年的DOS操作系统下，Arj是最流行、最实用的一种压缩格式，它以简单的操作和优秀的压缩能力获得了不少计算机用户的好评。Windows下有一个名为Jar的压缩工具，其实使用的就是Arj算法。这个ArjFolder也一样，而且它比Jar还更好用一些。

ArjFolder是一个完全免费的压缩和解压缩工具，确切地说它只是一个Arj程序的外壳。它的一切操作——包括压缩和解压缩——还是要依靠Arj来完成。ArjFolder工作于Windows 95/98/NT 4.0之下，支持Arj 2.6以上版本的程序，支持NT格式的长文件名（必须是在Arj 3.00以上版本中）；ArjFolder支持多种不同的压缩格式，包括Arj、Zip、GZip、Tar、Cab、Rar和Ace等；ArjFolder的压缩比相当可观，压缩速度也比较快，而且操作极其简单，使用起来很易上手，您可以在资源管理器中使用右键菜单来完成大部分的操作。我们还是一起看看她的使用吧。



在使用之前您需要先配置好这个程序。运行相应工作目录下的ArjConf程序可以调出ArjFolder的设置窗口。设置的范围包括：程序关联的文件类型（Associate ArjFolder With），您可以在下面列出的压缩文件类型中选择一个；启动浏览方式（Start-up View），您可以选择查看压缩包的方式，可以和资源管理器相同（Same the Explorer），也可以固定地选择大图标、小图标、列表和详细资料等四种不同的显示方式；在Arj Setup中您需要指定使用的Arj程序所在的路径和文件名，还可以指定当前使用的版本等。设置完毕之后就可以在资源管理器中使用ArjFolder了。



在资源管理器中选择好您要压缩的文件或文件夹，然后点击鼠标的右键，您可以看到在右键菜单中增加了一些命令。

Add to Arj命令可以将

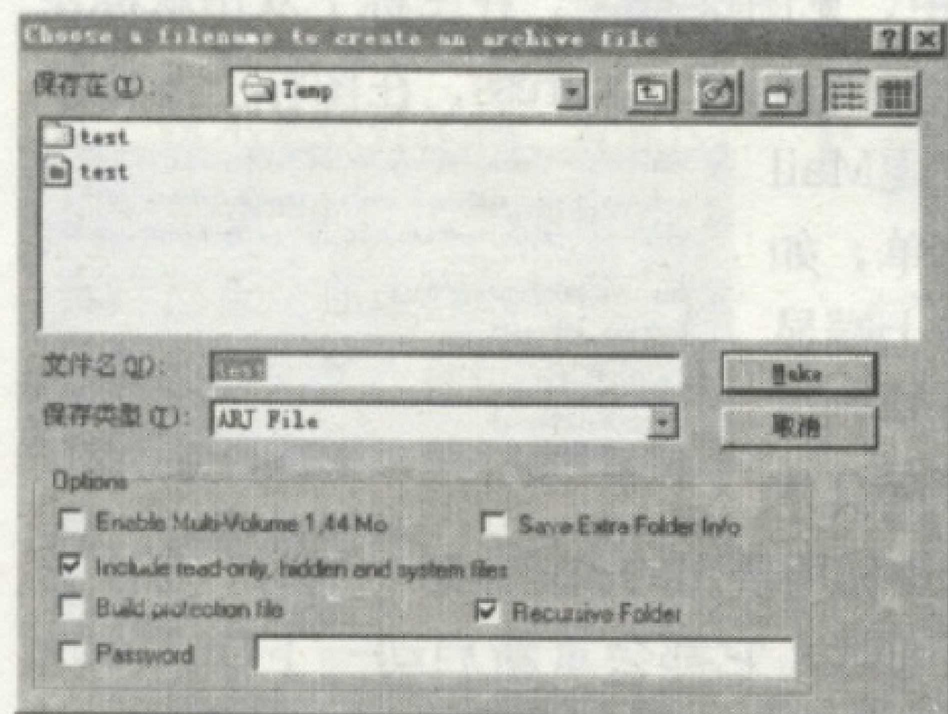


飞翔鸟软件驿站 李斌

一、IE Settings Swapper
——改你没商量

鸿蒙之初，IE和Netscape曾是网上的两大浏览器。但在Win98集成了IE以后，越来越多的人开始使用Internet Explorer了。那么怎样用好这个软件，充分发挥它的作用呢？对了！那就是好好地设置一下你的浏览器，让它在不同的时段、不同的情况下都能为你尽心尽力地服务。

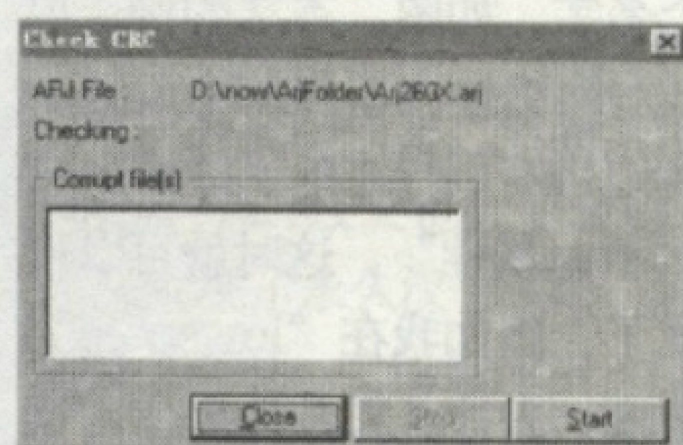
试试IE Settings Swapper吧！有了它，你就可以根据不同的要求，建立几个不同的“IE”。不同的“IE”？对呀，例如有时网上的速度慢得实在可以，这时候你需要关闭图片、背景音乐等不太实在的东西，这样你就要重新修



选择好的文件添加到Arj压缩包中。这时会弹出一个压缩设置的窗口，您可以选择是否激活多卷压缩功能（Enable Multi-Volume）、是否储存附加文件夹信息（Save Extra Folder Info）、压缩时是否包含只读、隐藏和系统属性的文件（Include read-only, hidden and system files）、建立保护文件（Build protection file）、递归恢复文件夹结构（Recursive Folder）、使用密码保护（Password）等。您还可以选择压缩后的文件类型，也可以是自解压文件哦！

Make Archive Folder命令可以将压缩的文件解压缩成一个目录，这个目录位于创建压缩包文件所在的文件夹之中，是一个实际目录（而不像ZipFolder那样是一个虚拟目录）。

Extract files to可以指定将文件解压缩到某个指定的文件夹之中，同样它也会弹出一个选择窗口让您指定解压缩的路径，同时您可以选择三个设置：解压缩时恢复全部路径（Extract with full path）、仅使用短格式的文件名（Use only 8.3 shortname）、忽略损坏的文件（Ignore broken files）。设置完后点击[Extract]按钮就可以了。



Check CRC功能可以帮助您检验压缩包中冗余校验码的正确性，以保证能够顺利进行解压缩。您可以在弹出的窗口中点击[Start]按钮开始检校，如果出现被损坏的压缩包文件则会显示在Corrupt files的文件列表中。

修复压缩包文件（Repair archive）这个功能是和上面的校验功能相互配合使用的。一旦压缩包文件检测出现损坏时就可以使用这个功能进行修复。

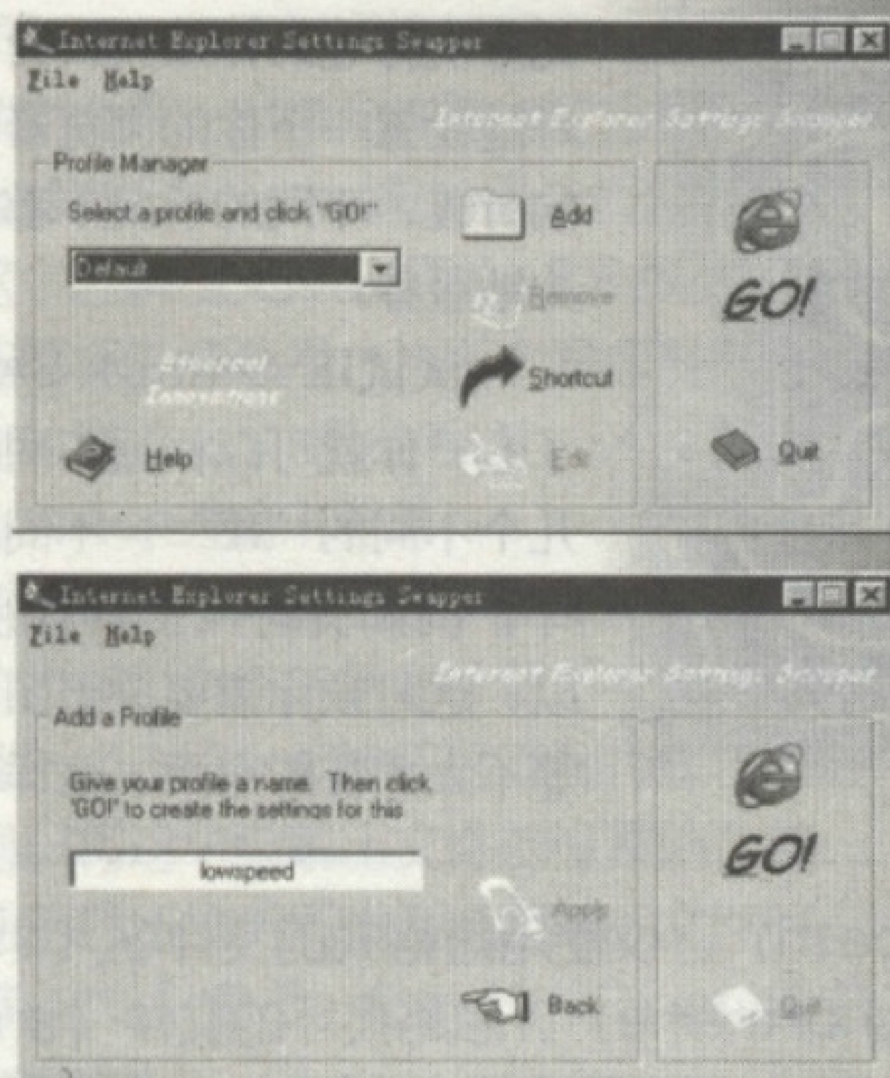
Convert to SelfExtraction，选择这个命令可以将普通的压缩包文件转换成自解压文件。您可以在弹出的窗口中选择自解压文件的名称和格式。

ArjFolder的使用就是这么简单，您无须花费很多时间就能很好地掌握。而且，ArjFolder还是一个免费软件，您可以在http://home.worldnet.fr/mounierr处下载到。

本文介绍的软件收录于《大众软件CD》1999年第8期\BBX下。

改一下IE的设置；有时有的站点不得不通过代理服务器连接，这时你又要在IE的连接中添加上代理服务器；而更多的时候以上这些你都不需要，只要IE的缺省设置就行了。这样改来改去麻不麻烦？所以我们要用几个“IE”，而IE Settings Swapper恰巧满足了我们的需要。

接下来介绍一下它的用法。当你运行该软件后，所出现的主页面如图。由于是第一次使用它，因此需要点击[Add]来定制一个IE的设置。这时它会出现一个窗口要你为定制的IE取个名字，如图。本文的例子取名为“lowspeed”，即针对网络速度很慢的情况。取完名后，你只要按一下旁边带有IE标志的[GO]键，它就直接显示出IE中的“Internet属性”，这时就可以根据你的需要修改IE的设置了。例如我在“lowspeed”里为了加速网页的下载速度，去掉了图片的显示、禁止音频动画等的播放、并且拒绝接收Cookie，同时还将Foxmail设为缺省的E-mail软件。这样一来，画面是难看了点，但下载网页的速度却大大加快了。要是网上速度够快的话，你可以另起个炉灶，增加上你想要的东西就行了。设置完毕，按下[Apply]键，它会自动生成一个项目，又重新回到主页面。当你按下[Shortcut]键后，桌面上就生成了“lowspeed”的快捷方式。以后，每次在网上速度较慢的情况下，你便可以使用它了。如果想修改和删除它，可以用[Remove]和[Delete]键。



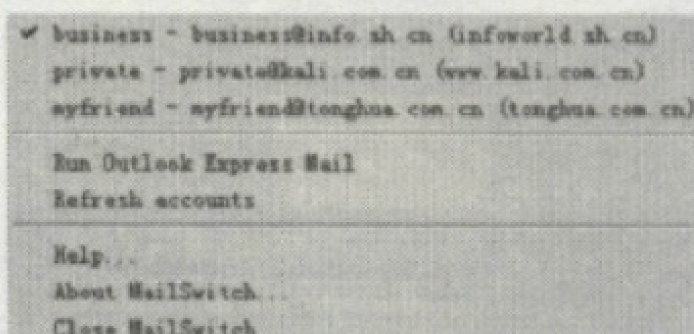
IE Settings Swapper的大小为517k,有30天的试用期，下载网址是http://www.ofori-boateng.clara.net/ethereal。同时它还有个姊妹软件用于Outlook Express，名为Address Book Swapper，可以让你根据情况用不同的E-mail地址来回复信件，使用方法类似，但笔者在此推荐你使用免费的Mail Switch。

二、Mail Switch
——Outlook Express的知心伴侣

随着国内各家ISP纷纷推出免费E-mail，我想广大网友们都不止拥有一个电子信箱了吧。但是问题也随之而来，有时我想和某人联络时用我私人的邮件地址，有时又想用公司的E-mail地址和别人联系，这样一来我就不得不经常修改Mail的设置，非常麻烦——因为我用的是Outlook Express。虽然我知道The becky! 支持这项功能，但用熟了的东西总是舍不得更换，人总是恋旧的嘛!

现在可好了！我有了Mail Switch。它支持Outlook Express多帐号之间的切换，非常简洁易用。当你运行了Mail Switch之后，出现标志如图，然后它就会静静地躺在System Tray中，见图。在图标上双击鼠标左键就会直接运行Outlook Express，在图标上单击鼠标右键则会出现Mail Switch的主菜单，如图。在菜单的上端显示的就是你的多个E-mail帐号，根据具体情况你可以选择你所要用的回信地址。同时，每次更换E-mail地址时，它都会重新启动一下Outlook Express，其原理就是自动更改了Outlook Express中的缺省帐号。Run Outlook Express Mail即打开Outlook Express邮件程序。Refresh Accounts即当你添加、删除或者修改了你的E-mail帐号后，不需要重新启动Mail Switch，只须点击一下该项就会自动更新了。





Mail Switch是一个灵活而又实用的软件，其版本为2.01，大小为814k，并且它还是免费的。

有了以上这两个软件，你可以对IE的设置进行任意组合，以满足你的实际要求。看了以上的介绍是不是想去下载它们？那么到我们飞翔鸟软件驿站（http://joysoft.soim.net）来看看吧!

本文介绍的软件收录于《大众软件CD》1999年第8期\BBX下。



永久汉化2000印象

河南 王曜卿

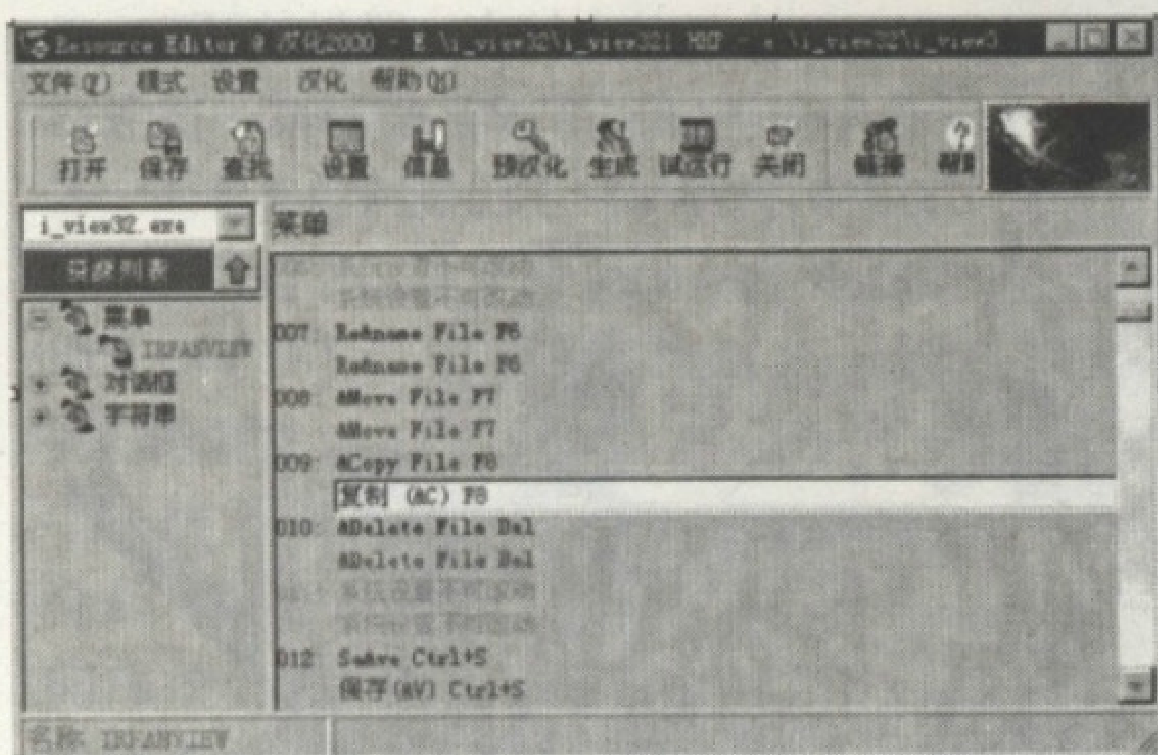
提起汉化，大凡玩儿电脑、用软件者都不会感到陌生。当我们驾驭着PWin95或者PWin98尽情地驰骋时，当我们用简体中文版Word编辑自己得意的文章时，我们一定会感觉得到它的体贴、亲近和易用；相反，在我们使用英文版浏览器在网上漫游，或者用英文版的PhotoShop处理自己心爱的照片时，大多数人、尤其是不通外语的人们是不是觉得软件不够友好、功能平平、甚至不值得使用呢？其实，这不是软件的错，错的只是它的界面、它所使用的语言。也正是在这样的时候，你已经感受到了汉化的重要性和汉化版的魅力。其实汉化很简单，就是将软件的英文界面转换为中文界面。

电脑应用的领域越来越广泛，要用电脑来处理的事务越来越多，因而我们需要用到的软件品种也越来越多。但在国产中文软件底气明显不足的今天，我们这些"英语盲"电脑迷们只能从英文软件中寻找自己的空间，不得不忍受似懂非懂的"洋字码"的熬煎。于是，在来自网络、来自光盘媒体的英文应用软件大肆包抄的时候，聪明的国人发明了"汉化"学，好让我们在慢吞吞的节奏中借鸡生蛋。从动态汉化诞生的那一刻起，我们如获至宝，启动一个英文软件后会情不自禁地打开"英汉通"、"即时汉化专家"或"东方快车"之类的汉化程序，付出牺牲系统资源、降低系统运行速度的代价，甚至冒着死机的危险去享受"中文"界面的安适。然而，英文词句和中文意义并非简单的一对一关系，有时一个小小的歧义也会使我们不知所云、进退维谷。

在寻寻觅觅之中，我又发现了永久汉化2000，她的表现会是怎样呢？永久汉化2000个头不大，但却精巧得很。它没有使用"汉化包"的概念，但什么样的英文软件几乎都能对付。目前，它可以汉化的英文软件有12 000多个，几乎囊括了我们可以见到的所有英文软件。而且，通过其独特的汉化方式，可以使每一个英文软件汉化后都达到精确、稳定、中英文系统兼容、恢复英文原貌方便自如的完美境界。通过短时间的试用，我总结出了她的九大优点，期望与广大汉化老将新手共享。

一、界面新颖

永久汉化2000的界面由标题栏、菜单栏、工具栏、对象(资源)列表域、资源列表框、字串编辑器组成，乍看起来就是一个标准Windows窗口。然而普通之中蕴含着非凡、标准之中隐藏着奇特：它的翻译、修改字符串工作全部在一个窗口中完成，无须打开另外的编辑窗口；修改前的字符、修改后的文本、不可改变的内容用不同颜色显示，各种信息一目了然，观感舒适自然；一般Windows窗口的工具栏，一个按钮只有一项功能，而永久汉化2000的工具栏按钮又以下拉菜单的方式包含了若干条命令，但她又不是菜单栏中菜单命令的简单挪移，而是菜单栏常用命令的优化组合，使用起来非常方便。或许对这种格局仁者见仁、智者见智，但这毕竟是她的独特之处。

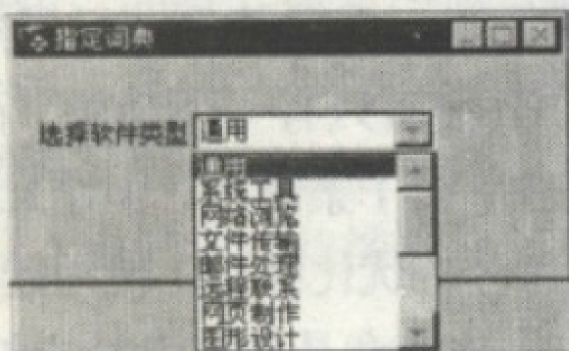


二、智能侦测

一个软件，特别是大型的应用软件，其显示文本以及图标、光标等信息一般不只是包含在.exe可执行程序文件中，.dll动态链接库文件、.vxd虚拟设备驱动程序库等文件里包含的信息往往更为重要，但却最容易在汉化过程中被忽略掉。包括东方快车2000在内的自动永久汉化程序，Pebble32、Perl、UltraEdit32等手工辅助汉化程序一次都只能打开一个文件，且需人工查检字符串等信息。永久汉化2000则不然，对于需要汉化的软件，不需要直接指定程序文件，只要选定待汉化软件的安装目录，它就能自动侦测到需要汉化的所有程序文件和连接文件，并一次性提取出所有可汉化的内容，分门别类地列出来。对于菜单或对话框中的加速键（快捷键）部分，系统会以特殊字符（&）标记出来，汉化人不必担心会漏掉重要部分，也不必忧虑将软件中不可更改的部分误改后造成软件运行不正常。

三、自动翻译

汉化的一个重要环节，对某些软件而言也是唯一的环节就是字符串的翻译。永久汉化2000的一个重要特点就是自动翻译：针对不同类型软件中的共性特征，它提供了通用（软件）、系统工具、编辑编程、文件处理、图形设计、视频图像（软件）等15类软件信



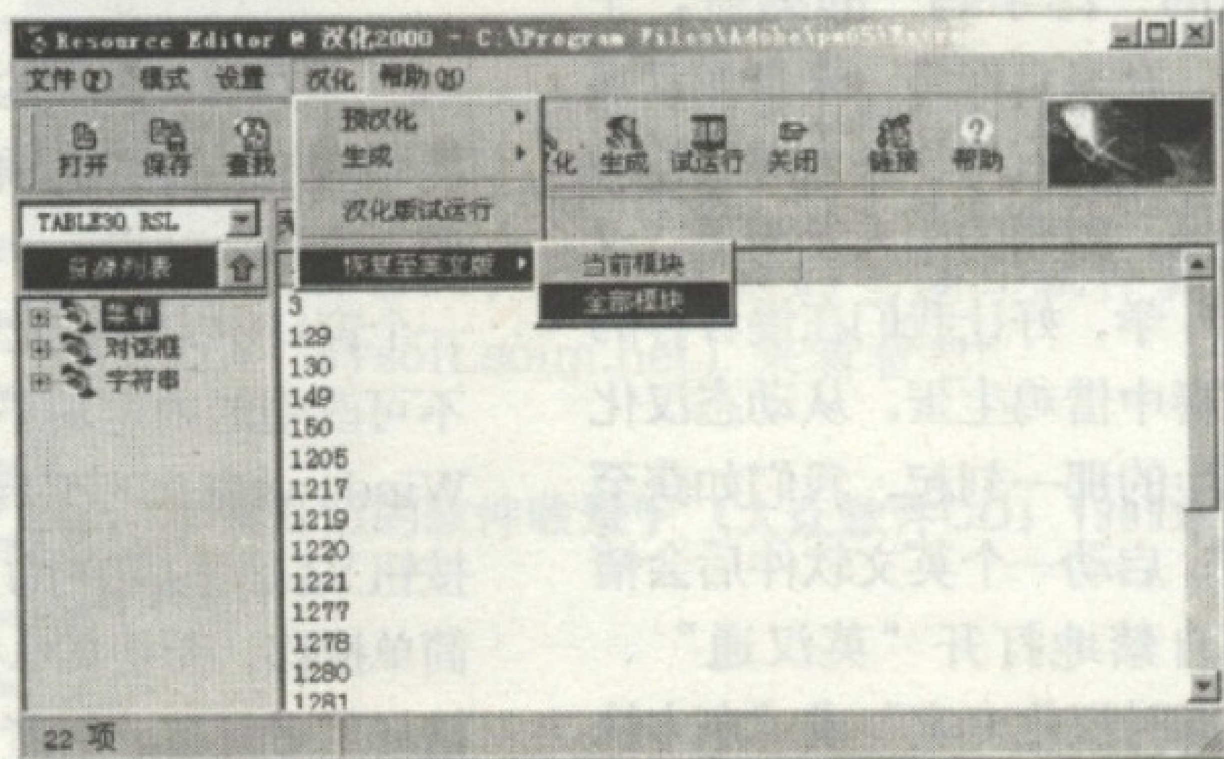
息的辞典，不同软件匹配不同类辞典，可以大大提高软件中字符串翻译的准确度，以达到精确的目的。在自动翻译过程中，系统还会自动避开&加速键、%s等特殊字符和控制符，即使加速键、控制符夹在字符串中间，也不会影响词句的翻译义项。为适应不同习惯的用户，系统还提供了手动修改功能，对自动翻译不满意的词条，只需在字串编辑器中双击该条目，即可即时输入更恰当的内容。

四、多方受益

永久汉化2000是目前唯一能直接生成汉化器的汉化软件。永久汉化2000的汉化器是软件汉化的一个新概念，对于一个英文软件，过去的汉化方法只能生成汉化版，永久汉化2000则既可生成汉化版，又能生成汉化器。直接生成汉化版的汉化只能为汉化者本人所使用，虽然它也能通过用汉化文件替换英文版文件的方式传播，但那种传播范围有限，而且很不方便，只替换程序文件还很难达到彻底汉化的目的。永久汉化2000生成的汉化器则能为许多人共享，汉化器一旦生成，就可以脱离原程序单独运行，而且永久汉化2000的开发者将汉化器定义为可以自由传播的免费软件，任何时候都能自动汉化目标文件，真正做到一人工作，多方受益。

五、完全还原

传统汉化方法生成的汉化版软件一旦完成，就变成了固定的汉化版，这种汉化版是不可逆转的，即它不能再还原为英文版，除非通过删除汉化版，恢复备份的英文版的方式进行还原。永久汉化2000的汉化器生成的汉化版，可以自由地在中文版和英文版间相互转化，这种相互转化不受任何条件限制。当然，还原需要永久汉化2000的原程序



支持，在没有原程序时，直接将汉化器生成的*.exe.HH后备文件改为*.exe文件，也可达到完全还原的目的。

六、环境识别

其它汉化方法汉化软件，采用完全修改的方式，用中文信息替换英文信息，这种汉化版的运行完全与运行环境无关，即固定的信息无论在什么环境下都只能显示中文。永久汉化2000采用信息追加的模式生成汉化版，即汉化后的文件将中文信息追加在原版的英文信息之后，与英文信息共存于同一体系内。这种共存不是简单的叠加，而是具有智能的有序排列。所谓智能，就是这种汉化版可以自动判定、识别、适应软件运行的语言平台，在中文环境自动显示中文界面，在英文环境自动显示英文界面。

七、安全保障

软件的菜单、对话框中的操作命令是通过指针激活指向的代码地址而实现的，不同的代码其地址总是相对固定的。因此，传统的汉化方法在不当修改了字符串的长度时，由于代码地址的改变，经常会出现软件错误，轻则程序不能正常运行，重则频频死机甚至完全不能启动。为避免此类错误，在汉化过程中，汉化者只能被动地去迁就字符串长度而放弃汉语表意的准确性，如英文界面中的“OK”只能翻译成“好”而不能翻译成“确定”。永久汉化2000则不同，它先将英文信息提取出来，在写回时将翻译结果放置在新的空闲位置并改变指针指向，实现命令功能。如此，完全不改变原程序代码的位置和长度，又使翻译前后的字串长度脱节，既可保护软件的运行安全性，又可保证翻译的准确性。

八、信息丰富

在永久汉化2000生成的汉化器中，可以加入丰富的个人信息。如汉化人的情况、联系方式、汉化人寄语等等，甚至可以加入汉化人的文本或图像广告。这样，在他人共享自己制作的汉化器时，制作者的个人信息一览无余，既使使用者了解了汉化器的来源、不没人功，又宣传了制作者的形象、提高了信誉和知名度，这在将汉化器用作商业用途时尤为适宜。在汉化软件方面，可以预设汉化软件的缺省安装路径、汉化器的说明信息、汉化注意事项；可以设定汉化软件的显示字体，从而使汉化软件的界面更美观。当然，使用者也可在用汉化器汉化软件时，将软件设定为纯中文版或多语言版（保证语言界面与操作系统的一致性）。

九、操作方便

永久汉化2000完全采用交互式的图形界面，使用起来非常方便。使用者打开一个新项目时，系统会自动建立一个扩展名为.HHP的工程文件。选定要汉化的软件后，可以通过“信息”工具选择最适宜的翻译辞典，设置汉化者的个人信息和汉化软件信息，然后用“预汉化”工具进行翻译。翻译结束后，还可以使用“试运行”工具预览翻译效果。如有不足，可在字串编辑区进行修改，直至满意为止。最后，根据需要通过“生成”命令产生“汉化器”或“汉化版”，至此大功告成。只需要很短的时间、几个简单的步骤，一个完美的汉化软件就摆在我们面前了！

我们终于将不再为软件的汉化而殚精竭虑，更不必再受英文软件的困扰。有了永久汉化2000，每个人都能成为汉化专家。更为重要的是，即将上市的永久汉化2000抢鲜版定价只有38元人民币，38元就能使我们成为英文软件汉化高手，无论为了推广、销售软件，还是个人想感受一下汉化DIY的乐趣，都很值得一用。比起满世界寻找中文软件、长时间地上网下载英文软件的中文补丁，它实在是物超所值的选择。

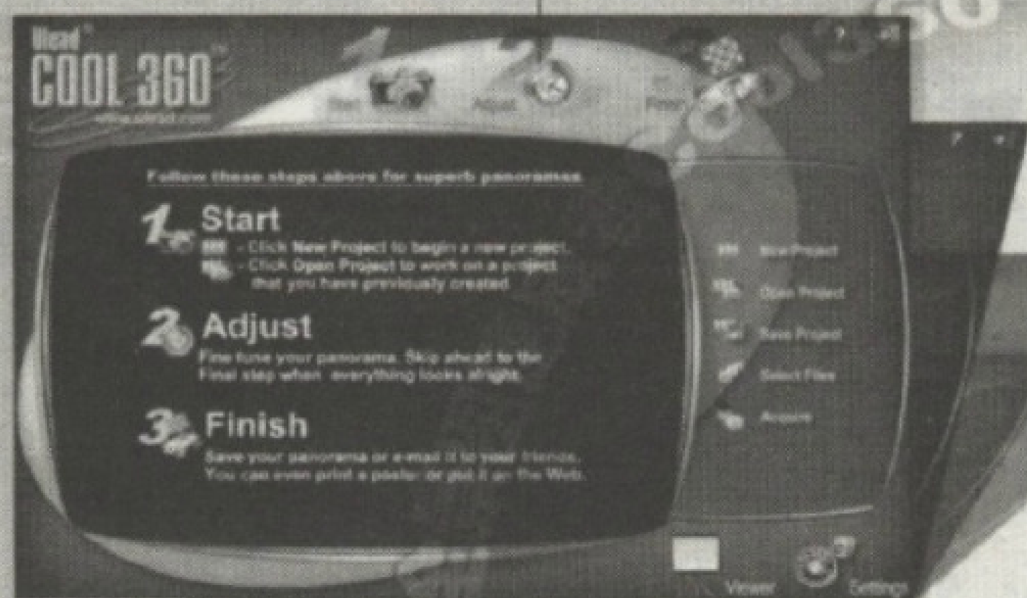


给你一个360°的崭新空间

全景图速成者Cool360

●上海　周克勤

看到Cool360这个名字，你会不会联想起著名的三维文字制作软件Cool3D呢？不错，Cool360也同是由Ulead公司出品的一款用于制作全景图的实用软件。这里所谓的全景图（panorama）是指由多幅图像依次首尾相连后所组成的360度的图片链，浏览时就好像是一组可循环播放的影像胶片。比如我们通过数码相机或扫描仪获得某一风景区不同方向的多张图像，用Cool360制成全景图后，通过其自带的浏览器观察时会有一种身临其境的感觉，具有强烈的动感和影像透视效果。这一点不能不说是Ulead公司在相对于传统图像浏览方式的一种创新，而且生成的全景图像文件十分小，如原先14幅共621k的图像文件（.JPG格式），制成全景图（格式为.IVR）后只有0.7k。此外，Cool360还有许多优点：1.能将全景图制成屏保；2.将作品以Email直接发送；3.直接用于网页制作；4.输出为带浏览器的可执行文件，使未装有Cool360的用户也能浏览；5.下载特定附件后，还可输出为Quicktime的.mov文件格式……说了这么多优点，大家一定等急了吧？好，现在就进入Cool360的崭新空间。



界面及设置

Cool360安装后，可以在“开始”—“程序”中找到Ulead Cool 360和Ulead Cool 360 Viewer两项，分别为其主程序和全景图浏览器。进0图片、是否应用透视变形、是否应用边界混合（使多幅图像的连接处自然柔和）、Undo的次数、操作声音、图像旋转角度等进行设置。

实例制作快三步

1.点击New Project创建一个新的任务项目，在Project Type中选择创建360度全景图（也可选择创建大幅面长拼接图），输入项目名称后点击“下一步”，在出现的对话框中选择多幅用于制作的图像，点击“Add”加入（或用“Add Al”加入某一目录下的全部图像），也可以用“Aquire”按钮从扫描仪、数码相机等外设中加入图像。在对加入的图像进行简单的旋转、排序等调整后点击“下一步”。选择用于拍摄照片图像的相机镜头，点击“完成”。注意此对话框（如图二）中的“Disable warping”和“Disable blending”建议不要选中，以获得透视变形和边界混合的逼真效果。



2.在这一步中可对即将形成全景图的每一幅图像进行旋转(Rotate)、透视效果(Perspective)、色调（Hue）、饱和度(Saturation)、亮度(Brightness)和对比度（Contrast）进行调整。还可通过鼠标拖拽来调整各幅图像间的重叠程度。若对调整效果不满意，看到“Undo”和“Redo”两个按钮了吗，可以方便地进行撤消和重做，或者干脆用“Reset”按钮调人图像的初始状态。调整满意后，点击“Viewer”打开自带的浏览器进行预览（如图3）。预览时可用鼠标控制全景图运动的方向、速度和大小比例。

3.最后点击“3 finish”按钮，可在如本文开头所述的多种保存输出方式中进行选择（如图3）。Cool360支持的输出格式为BMP、JPG、TIF、PNG、IVR（全景图）和MOV。

最后还有十分重要的一点需说明：在第二步中调整图像间的重叠程度时，为了得到完美的融合效果，重叠程度不应太小，最好大于15%。也就是说，如果你有机会用数码相机获得某一景点的一组图像，在拍摄时就要使相邻的图像之间有一定的共同部分，以便在制作全景图时设置为重叠部分。

对Cool360感兴趣的朋友们可去http://www.ulead.com看看。

本文介绍的软件收录于《大众软件CD》1999年第8期BBX\目录下。



广东 蔡旋

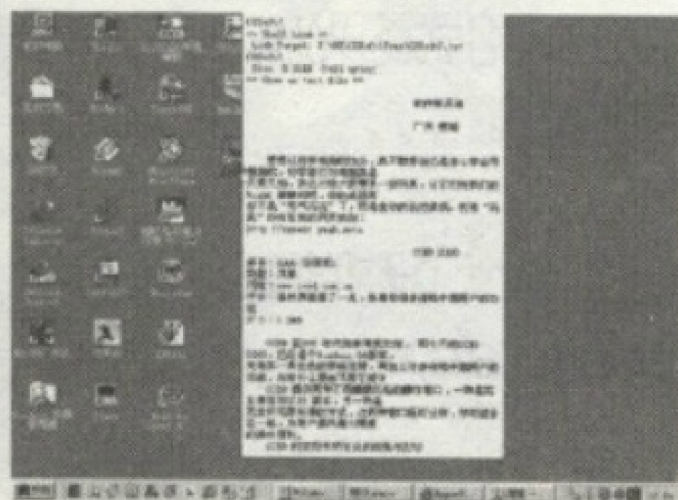
近来硬盘与内存降价，不知各位有没有及时升级，我赶紧找些软件来把你的大硬盘和大内存填满，说不定还能加快你现在软件的运行速度。当然，这些软件都可在我的主页http://superr.yeah.net下载到。

一、InfoTip Extension

版本：V2.0.4.106
类型：免费
网址：http://www.na.rim.or.jp/~norio/
大小：327k
评价：随时显示较详细的文件信息

当你用鼠标指向“我的电脑”、“网上邻居”等图标时，Win98会弹出一个窗口显示该图标的功能或内容，刚开始时我很兴奋，桌面上其它的快捷方式是否也能显示这类提示呢？可惜，没有任何反应。

InfoTip Extension软件就是加强Win98的提示功能，它可以让所有的快捷方式和文件都具备显示提示信息的功能。InfoTip Extension会自动根据文件的类型处理要显示的内容，如果是一个EXE文件，则显示它的版本号、制作厂商等，而如果是TXT、BAT、REG这类文本文件，则直接将文件里面的内容显示出来。



InfoTip Extension还能与辅助键合用：按住Ctrl键不放，再用鼠标指向文件，会自动把完整的文件名拷贝到剪贴板上；而如果是按住Shift键不放，InfoTip Extension则把要显示的信息拷贝到剪贴板上。InfoTip Extension安装时已经调整好各种文件要显示的信息，但你也可自己再作调整。比较特别的是，它的调整面板放在控制面板的“显示”中。

现在，不管是在桌面还是你的开始菜单，随时都有个黄色的小框浮现。甚至在资源管理器中，InfoTip Extension也能发挥作用。不过，这次的信息是显示在资源管理器的属性栏中。

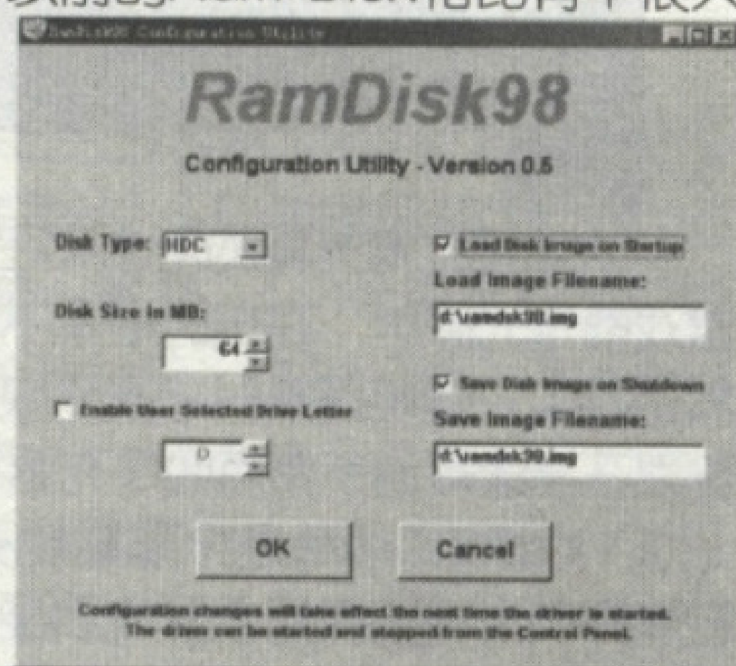
二、RamDisk 98

版本：V0.5
类型：共享
网址：http://setiathome.ssl.berkeley.edu
评价：非常快的磁盘，因为它是Ram Disk

如今装机都快要配置128MB的内存了，但这么大的内存如果不运行大软件也是白费了。我们不妨将多余的内存再做一个磁盘，一个非常非常快的Ram Disk，因为它是内存。

RamDisk 98能在Windows 98中用内存制作出一个磁盘，这个Ram Disk的大小可以是1.44MB、2.88MB的软盘容量，甚至还可做成自定义容量的硬盘。它比DOS下的ramdrive.sys好多了，没有最大32MB的限制，而且还能用在DrvSpace的压缩盘上。

RamDisk 98与以前的Ram Disk相比有个很大的区别，它可以把Ram Disk的内容在关机时保存下来，重开机时再加载回去。这样，Ram Disk的内容再也不会丢失，只是你要注意，中途不要死机哟。



到底使用Ram Disk有没有好处呢？听说在Ram Disk上使用数据库及上网时把临时数据放在Ram Disk中会加快10%至20%的速度，真的吗？我也说不清楚。但有一点是可信的，在Ram Disk中处理多媒体文件一定会更快。

RamDisk 98的安装方法并不是平时的Setup方式，我在这里给各位讲讲：在控制面板选择“添加新硬件”，按“下一步”，等待扫描即插即用设备结束后，选择“设备未在列表中列出”，然后选择“否，希望在列表中选择硬件”，在列表最下面选取“硬盘控制器”，再按“下一步”，再按“从软盘安装”，输入

RamDisk 98的正确路径，就能看到选择了“Ram Disk Controller”，再按“下一步”就结束了。过一会RamDisk 98的界面就会弹出来，让你根据需要选择容量大小、是软盘还是硬盘，而旁边的“Load Disk Image On Startup”和“Save Disk Image On Shutdown”可根据自己的情况选择。

三、Taskbar Hide

版本：V1.0b
类型：免费
网址：http://users.cybercity.dk/~dko1437/tbhide/index.html
大小：115k

Taskbar Hide是一个小软件，它只能做一项工作——帮你把任务栏缩下去。你可能会说，Win98在开始菜单的设置的“任务栏和开始菜单”上有个“自动隐藏”，就可以把任务栏隐藏。但你注意到没有，Win98的自动隐藏还会在屏幕底下留下一行白线，而Taskbar Hide则能让它完全消失。

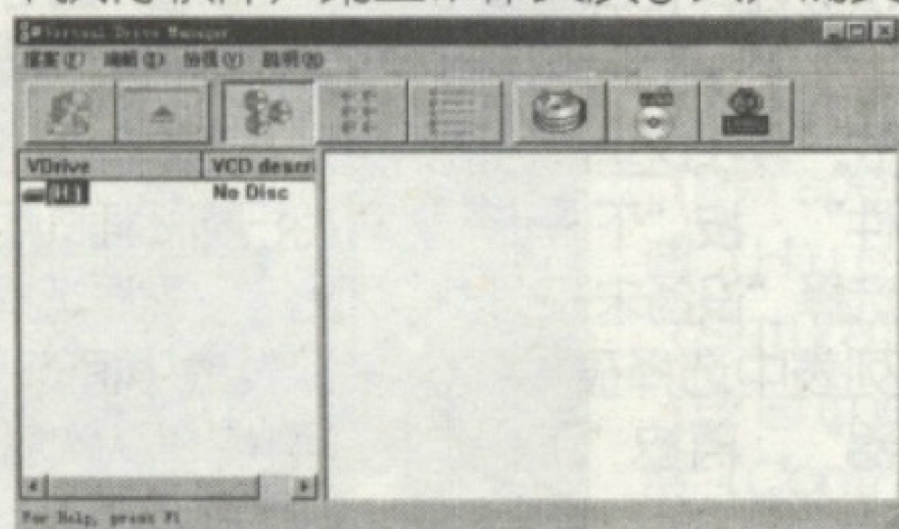
究竟值不值得为了让一条白线消失，而运行一个驻留内存的程序，就得看各位是怎么认为的啦。

四、虚拟光驱——Virtual Drive

版本：V3.1
类型：商业
网址：http://www.farstone.com
评价：模拟出来的光盘能以假乱真，只是少了CD音轨

大家都知道光驱的寿命实在有限，但现在那么多游戏都是光碟版，在玩时根本不可能不放入光碟。虽然游戏中只是换场景时才读光碟，但光驱可是每时每刻都在高速转动，有点心疼光驱了吧？

Virtual Drive是个非常优秀的虚拟光驱软件，它能完美地将整张光盘复制到硬盘，让软件能脱离光碟运行，相对来说也延长了光驱的寿命。它的其它好处还有：1.借了别人的CD后，可以做成虚拟光碟，再还给别人，你就不用买CD了；2.在笔记本电脑上使用虚拟光驱，可以节省光驱的用电量；3.可以制作出多个光驱，第一个执行软件，第二个作英汉字典，而真正的光驱用来播放CD音乐。



虚拟光驱的工作原理是先生成一部或多部虚拟光驱，再将CD上的应用软件和资料压缩存放在硬盘上，保存在一个文件中，让Win98将此文件看成是一张CD。所以当你日后再启动此应用程序时，不必将CD放入光驱中也能执行，而且速度比在光驱上运行更快。

虚拟光驱就象真的光驱一样，无论是在DOS模式、资源管理器，还是其它任一软件中，它们看起来就是真的光驱，甚至在控制面板的“系统”的“CD-ROM”里也会看到它。

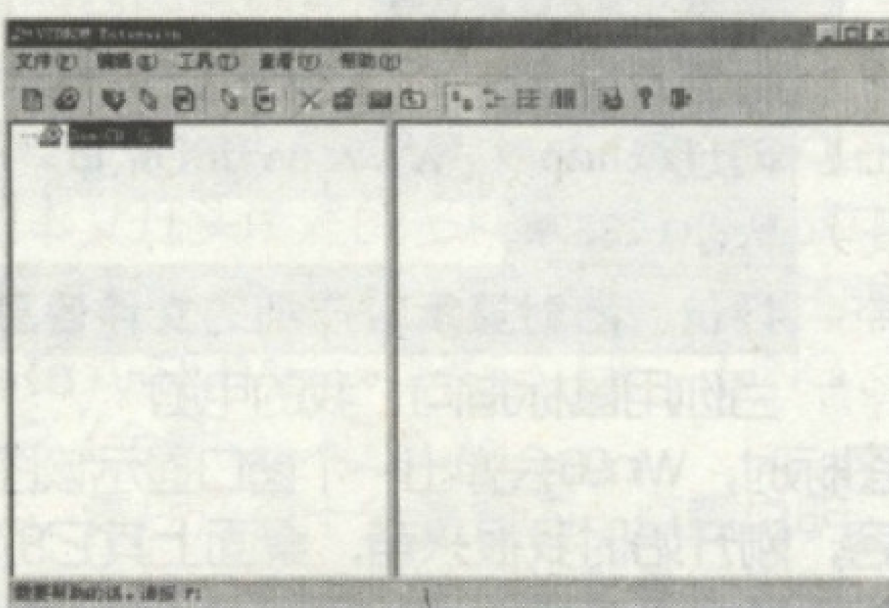
这个新版本的虚拟光驱连CD唱片也能压缩成虚拟光碟。只要放入虚拟光碟，Win98的CD播放器就会自动跑出来播放。但在录制虚拟光碟之前，请大家看好说明书，以防浪费时间却得不到好的音质。

此版本还提供一个Rapid Cache软件来管理Cache的大小，理论上能加快包括真光驱在内的所有光驱的速度，同时它还提供所有光驱的详尽信息。

五、Vcdrom Extension

版本：V3.3
类型：共享
网址：http://hjh98.163.net
评价：自己做CD其实也不是很难嘛

Vcdrom Extension是上面提到的虚拟光驱的相关软件，虚拟光驱能把整张CD的东西都拷贝到硬盘上，但如果你不需要其中一些内容呢，岂不浪费了硬盘空间？



Vcdrom Extension正可以让你自行制作虚拟光驱的光碟文件，它能制作Logicraft的Virtual CD-ROM的FCD文件以及上面所说的Virtual Drive的VCD文件，它可以将任何文件、目录制作成FCD或VCD格式的虚拟光盘文件，而且只要您的硬盘足够大，所制作的虚拟光盘的容量可以超过650MB。

Vcdrom Extension有个不足之处：它不能生成压缩格式的光碟文件，有时想让文件更小些可能就不能如愿了。

本文介绍的软件收录于《大众软件CD》1999年第8期\BBX下。

CPU 世界的抉择（上）

北京　赵效民

CPU？怎么又是CPU？掰指头算算，今年头6个月的《大众软件》，光是CPU的文章就有4篇，这次又要讲什么？不错，今年的CPU文章是多了些，但今年出现的CPU的种类与品牌数量也是史无前例的，以前加上Cyrix才三个公司（限PC市场，下同），现在刨去Cyrix还有四个，你说是不是很兴旺？在最近我所收到的读者E-Mail中，有很多都是询问我购买哪款CPU好。渐渐的，我感觉到这是一个普遍存在于用户心中的问题，因为CPU肯定是装机时第一个要考虑的部件，也是衡量一台电脑性能的基本要素，但现在五花八门的CPU显然让不少人失去了选择的方向。所以，我想有必要就这个话题写篇文章，介绍一下目前CPU市场的最新动态，并对市场上主要的产品进行简要的介绍和性能分析，希望给更多的读者一个参考，让他们心中的这一“难题”能得到满意的答复。



一、CPU市场的新动态

1.Cyrix的没落

最近一段时间，有关CPU市场的最大新闻莫过于NS公司于今年5月5日宣布因Cyrix亏损严重而全线退出PC-CPU市场，其下属的Cyrix公司的大部分资产也将面临被拍卖的命运。今后NS将主攻小型芯片（如模拟控制、DSP以及各种解码芯片）与信息家电等多媒体领域。这个消息一传出，立即引起业界的关注。

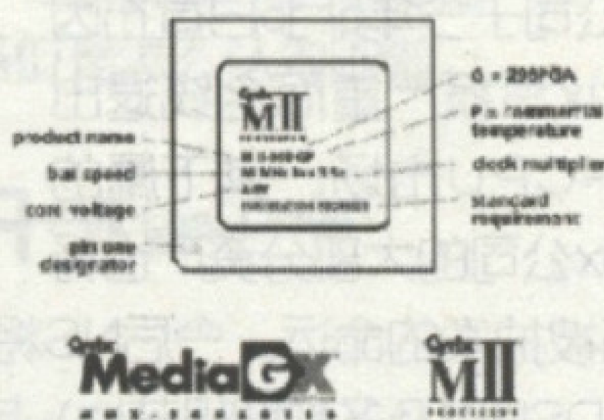


今年4月，Cyrix其实已经分为两个部分，即MⅡ分部和Media GX分部，现在看来NS那时就已经为Cyrix的前途作出了安排。今年第一季度，Cyrix总营业额只有5000万美元，净亏损2720万美元。这些亏损，几乎全部来自MⅡ分部。NS总裁Brian Halla表示，如果让Cyrix继续与AMD和Intel竞争，集团需再投资1.4亿美元，而且前途仍很不乐观。因此，NS公司准备保留Media GX分部，而MⅡ分部和以前用于生产MⅡ处理器的价值7亿美元的South Portland工厂将被出售，并且同时裁员550人。按照NS的部署，Cyrix的高度整合式CPU产品今后主要用于机顶盒（STB，Set Top Box）、PDA等信息家电类产品。就在NS宣布退出PC市场的两个星期后，著名的Internet服务商——美国在线（AOL）宣布将在它的STB产品中使用Media GX。不过在这个领域里也是强手如云，Intel的StrongARM、IBM的Power PC与MIPS的处理器都不是好惹的家伙。所以，对于Media GX以及其后继产品的命运现在看来也并不乐观。

说这条消息的目的在于，Cyrix公司出品的MⅡ处理

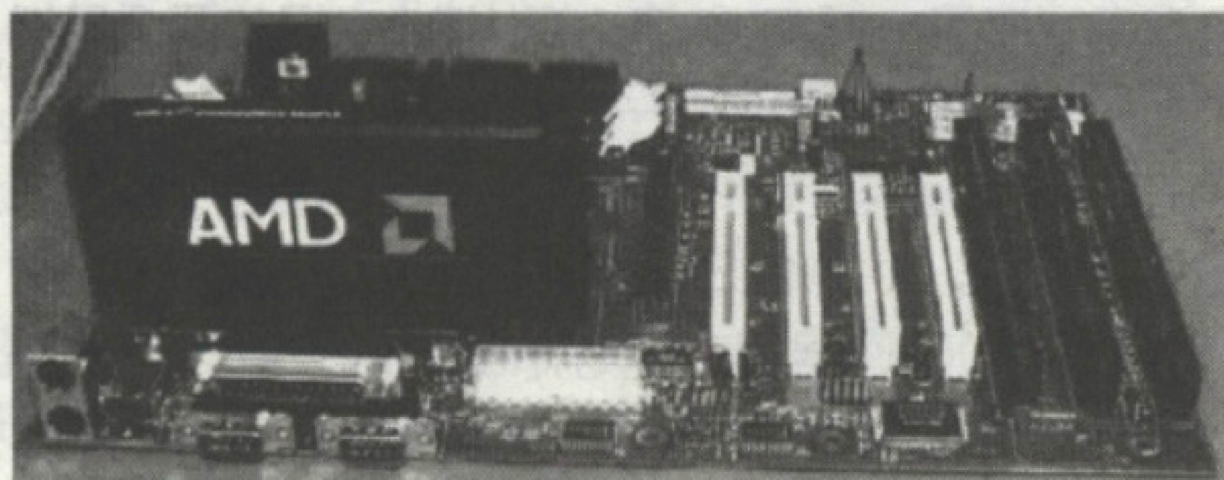
器事实上目前已经退出了主流市场。但是，到本文截稿时，Cyrix仍有大约5000万美元的存货，所以现在我们仍能看到MⅡ的产品，如最新的MⅡ-366GP（100MHz外频，2.5倍频）。另外，采用300MHz主频（100MHz×3）的MⅡ-400GP在NS宣布退出的前夕已开始向PC厂商提供测试样品，并且Cyrix还有计划推出Socket 370规格的CPU，未来Jalapeno处理器的发展也一直没有放下（见本刊2月下的有关专文）。因此，大家要明白的是，退出CPU市场的是NS而并不是Cyrix，它现在正等待一个更有实力的买家以重振雄风。前不久，有消息说AMD很有兴趣购买Cyrix的South Portland工厂，因为该工厂正在进行0.18微米生产工艺的改造，对AMD很有帮助，我个人真希望这条消息是真的。另外，IBM与台湾的积电公司（SMC）也都有兴趣参与这一交易。

目前，我们在国内还是能看到不少MⅡ-366GP的广告，看来Cyrix现在正急于出货，本文也因此将其列为介绍对象之一。由于CPU是一个不爱坏、但一坏就修不了的产品，所以若要选择MⅡ-366GP并没有什么大的问题。但我希望Cyrix一脉不会就此消失，祝愿它在不远的日子里能东山再起。



2.令人期待的K7

有关K7的报道已有很多，它的真实面目随着发布日期的临近也越来越清晰。以前已经介绍过，K7使用了与DEC公司Alpha 21264处理的EV6相容的Slot A界面，其实它与Slot 1的关系很微妙，Slot A和Slot 1都是282脚，只不过Slot A与Slot 1的针脚定义不同，形象点说就是将Slot 1插槽调转180度就是Slot A。目前，AMD已经展出550MHz的K7样品与主板控制芯片组，北桥芯片代号为Iron Gate，南桥芯片编号AMD 756，威盛（VIA）与矽统（SiS）开发的北桥芯片则可能要到年底才能出现。但外频目前只有110MHz（倍频数为5），据悉等到正式产品上市后才会改为200MHz（另有报道说当使用0.18微米制造工艺时才会使用200外频）。不过，虽然Iron Gate确实已经具备了提供200MHz外频的能力，但由于目前支持200MHz的SDRAM还没有出现，而且即使Iron Gate 可以使用工作频率很高的Rambus DRAM，现在也很难买到这种内存。所以，我估计内存工作频率近期只能达到133MHz的水平（使用PC-133 DRAM），到时AMD很有可能采用外频与内存工作频率非同步设计，提供给K7的仍然是200MHz外频，而内存的工作频率则由内存的速度决定。在内部L2 Cache结构上，K7与目前的PentiumⅡ、Ⅲ一样，都是外接512KB主频半速式，对于550MHz的K7样品来说，L2 Cache的工作频率也就是275MHz了。另外，128KB的超大容量L1 Cache也是一个值得关注的地方，现在只有IDT的WinChip 3（下文有介绍）采用了这一设计。



在今年6月1日开幕的台北Computex 99展览会上，华硕公司（ASUS）率先展出了K7专用主板，不过南桥芯片改用威盛的VT82C686。按华硕的分析，Slot A主板的价格将与Slot 1主板相当，并不会贵多少。据悉，其他参与K7主板研制与测试的厂商还包括大众（FIC）、BioStar、技嘉（GIGABYTE）和微星（MSI）。

在初步的性能测试中，K7-550与PentiumⅢ Xeon-550相比，整数运算性能（SPECint Base 95测试）K7-550领先5%，浮点运算性能（SPECfp_Base 95测试）K7-550领先38%，在3D WinBench 99 1.2版的测试中，K7-550领先PentiumⅢ-550达40%之多，而这只是普通K7的测试结果，AMD今后还会推出类似于Xeon的K7，最多可集成8MB的L2 Cache，大家可以尽情想象一下它的性能。另外值得一提的是，AMD还对K7所集成的3D Now!指令进行改进，新加入了24条指令，其中19条为SIMD浮点运算指令，5条为数字信号处理（DSP，Digital Signal Process）指令，以加强音影与软硬件（如软Modem、软声卡等）的处理能力，这样新3D Now! 的指令总数达到了45条，总体效能与Intel的SSE（70条指令）相差无几。据报道，AMD还有意在2000年让K7兼容SSE指令，以便在市场的竞争中取得有利地位。由于K7还支持SMP双处理器协同工作，因此它的确是一个令人期待的产品。按照AMD的计划，今年6月28日K7将进入正式量产阶段，到8月份就将大量投放市场，届时它的名字也将改为Athlon,

当你看到本文时，说不定就已经听到它上市的消息了。

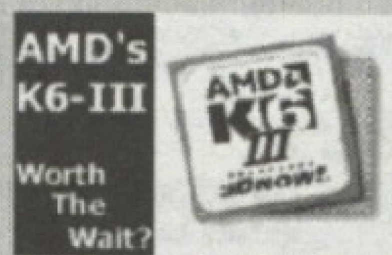
K7好是好，但更需要我们注意的是——观念的转变。如果把K6-2 甚至K6-III也看作是中低档CPU的话，那么K7就绝对是一高档CPU，我们对它不能再用那种看待AMD传统产品的视角，认为AMD的产品必定要比Intel公司的产品便宜，肯定比Intel的产品性能差而只适用于中档端市场。我认为，至少应该给K7以Pentium III级别的待遇。由于600MHz主频的Coppermine处理器（133MHz外频）已确定推迟至今年11月推出，所以上文与K7-550作比较的Pentium III Xeon-550也正是近期Intel准备用来对付K7的武器，它可是服务器与工作站级的CPU并至少内置512KB主频同速型 L2 Cache。通过前文的性能对比，我们没有理由小看它。而且，在经过最近一段时间Intel强大的“价格挤压攻势”后，AMD也已明确表示K7将走高档路线，希望能用它的利润来弥补前一段时间价格战的损失。显然，走高档路线是AMD今后的出路，Intel也正是因为有高档产品的支持才能长期在Celeron身上打价格战，如果Intel在高档市场的利润不保，相信Celeron的降价底气也就不那么足了。但谁都明白走高档路线一定要有高性能作保障，否则会死得很难看。毫不客气地说，K7的成败关系到了AMD的存亡，但K7的性能已有足够的资格走进“高档俱乐部”，关键就在于市场的认同了，而这也就是前面所提到的用户的观念。说得夸张点，用对AMD产品的传统的观念去对待K7将是K7是否得以发展的最大障碍，这一点最近已在K6-III的身上有所体现。



二、目前CPU市场的亮点产品

1.AMD的K6-III

今年2月19日正式上市的K6-III是AMD在99年里第一个重点产品，目前共有K6-III 400与K6-III 450，都采用100MHz外频，0.25微米工艺制造，2.4V核心电压与3.3V I/O电压，片内集成（即On Die方式）256KB主频同步式L2 Cache，晶体管总数从K6-2的910万增加到2130万，芯片面积118mm²。按照AMD的计划，K6-III上市初期将肩负同时与Celeron-433以上型号和Pentium III对抗的使命，到K7上市后，K6-2就将退出市场，届时K6-III也将全力对付Celeron系列CPU。



在最近的许多媒体组织的性能测试中，K6-III有极好的表现，K6-III 450的商业WinStone 99得分甚至超过了Pentium III-500（详见本文的附表），由此得到了业界的一致肯定。但是，K6-III由于两个原因而使其销量并不理想。第一就是AMD本身的问题，它的产品的受欢迎程度与它的生产能力不成比例，令许多有意采用K6-III的PC厂商由于担心AMD不能按时供货而不敢下定单，另外K6-III集成的256KB L2 Cache也让产品的良品率有所降低，这件事也令AMD大伤脑筋，但它已全力改造了下属的生产工厂，希望能从今年第3季度大幅改善出货情况。不过，AMD在笔记本电脑领域却进展顺利。5月底，K6-III的三个便携版本同时上市，在此之前AMD在便携CPU市场所占的份额已达到47%而与Intel相同，这对那些不想让Intel独霸市场的用户来说（比如我），绝对是一个好消息。

影响K6-III销售的第二个原因就是前文所提到的用户观念的问题。虽然在商业WinStone 99测试中，K6-III 450比Pentium III-500还好，但许多读者都想当然地觉得K6-III 450是低档产品，这样一见到最初标称的397美元的价格时（约合4000元人民币），就觉得非常不值。记得在某一国内较有影响力的电脑媒体中，见到介绍市场行情的人这样写道：“K6-III还是那么贵，有人买才怪”，我觉得这是不客观的评价，很容易误导消费者。想想Pentium III 500刚推出时是多少钱，696美元！Pentium III 450则为496美元，分别比K6-III 450贵了3/4和1/4，与它们的性能相对照，性价比的优劣非常明显，而且K6-III 450是在主频少50MHz的情况下，商业WinStone 99性能超过了Pentium III 500，我想这比K6-2时期的性价比还要高，只是绝对的价格提升了。

作为一个成熟的消费者，我们应该有一个全局、客观考虑的习惯，虽然每个消费者都身处某一消费档次中，但不能因此而造成看法上的偏激。以前，我们都把K6-2捧为英雄，是因为我们这些普通大众都消费得起，但对Pentium II、III则默认为高档产品，对其也没什么意见，可为什么对K6-III另眼看待呢？因为我们习惯于AMD的产品能被普通大众所接受，而这次K6-III的价格突然提高，许多人肯定接受不了，但不要忘了它的综合性能也提高了很多，完全可以与主频高出50MHz的Pentium III平起平坐了。那么以前

的K6-2呢，看看本文的附表，你就能感觉到K6-III其实更超值，只不过它所针对的市场档次也提高了。

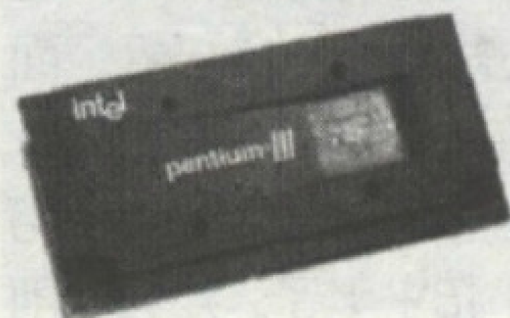
前文已经讲过，K6-III将在短期内与Celeron、PentiumIII对抗，AMD也试图在Celeron的价位上提供PentiumIII的性能，但256KB集成L2 Cache实在很难降低成本，要想降到K6-2的水平是不现实的想法。就在PentiumIII 550于5月上市的同时，Intel宣布进一步降低PentiumIII与PentiumII的售价：PentiumIII 550为730美元（每千颗单枚报价，下同），PentiumIII 500为482美元（下降24%），PentiumIII 450为268美元（下降35%）。至于PentiumII系列，PentiumII 450的售价也为268美元（下降32%），PentiumII 400为203美元（下降13%），而PentiumII 350则没有变动，仍是163美元，至于Celeron系列，则没有变动，Celeron-466为169美元，Celeron-433为136美元，看来它的降价空间已很有限了。在Intel宣布降价后不久，AMD也宣布大幅降低K6-III的价格：K6-III 450从397美元降到了220美元，降幅为45%。K6-III 400则从237美元降到185美元，幅度为22%。此外，K6-2 475与K6-2 450则都有22%幅度的降价。可以说，K6-III 400的价格已与Celeron-466相差无几（约2000元人民币），与本文的附表中所列的性能数据相对比，你又有什么看法呢？显然，降价之后K6-III的性价比更好了。

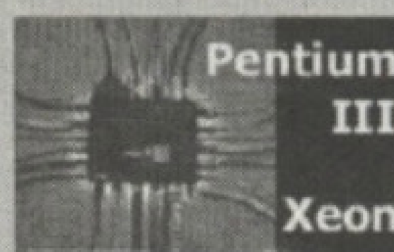
面对Intel近似于疯狂的减价抢市的竞争做法，我真为AMD的跟随降价的勇气所感动。但我想，AMD现在更需要的是用户的正确理解与支持，否则AMD只能赔本做买卖。

2.Intel的PentiumIII



比K6-III晚一个星期，于2月26日上市的PentiumIII，相比之下受到了业界更多的关注，其实就产品技术本身而言，它的变化并不如K6-III，只是在100MHz外频PentiumII的基础上加入了串流单指令多数据扩展指令（SSE，Streaming SIMD Extension），并针对SSE采取一些必要的变动（如增加8个128位SSE指令专用寄存器），晶体管个数达到950万（PentiumII为750万），芯片面积约为160mm²。有关PentiumIII的详细介绍请参见本刊3月下的专文。





目前，PentiumIII共有三个型号，主频分别为450MHz、500MHz与550MHz，是现有普通PC-CPU市场中最尊贵的产品。与以往Intel的CPU一样，PentiumIII保持了它的浮点运算能力强的一贯作风，并因此在3D、视频与音频处理等需要大量浮点运算的场合领先于K6-III。另外，70条新增加的SSE指令也为它添色不少，其中包括了50条SIMD浮点运算指令，12条MMX整数运算加强指令和8条串流缓存控制指令。据Intel公布的资料显示，与同频的PentiumII相比，PentiumIII的语音辨别效率提高了37%，图像处理能力提高了64%，图像编码处理能力提高了2%，而在3D WinBench 99的3D Lighting and Transformation的测试中竟然快了70%。从理论上分析，拥有70条指令的SSE是一套比只有21条指令的老3D Now!功能更强大的指令集，其中后者用于浮点运算的指令只有18条，另外还有两条MMX运算加强指令与一条缓存控制指令。不过，SSE的强大主要体现在3D Now!指令所不具备的功能方面，而具有相同功能的浮点运算加强指令，两者的运算效果是相差不多的。这一点在AMD的广告中多次提及，在最近的测试中也得到了证实（见下文的效能分析）。但是，相比之下SSE所适用的软件范围的确要比老3D Now!多一些，如果以后使用SSE的商业软件迅速增加的话，那么PentiumIII的优势也就越来越明显。当然，与显示卡厂商、游戏厂商的做法一样，这类软件如果支持附加的CPU指令集，估计也是SSE与3D Now!同时支持，因为K6-2已经为后者打下了很好的市场基础，从而也增加了K6-III的竞争砝码。但如果软件由于某种需要使用了SSE所提供的指令，而3D Now!恰好又没有类似的指令时，PentiumIII就具有明显的优势了。然而，由前文的介绍可知，这个优势在K7和新的3D Now!面前可能就大打折扣，甚至不复存在了。

3.Intel的Socket 370 Celeron

于今年1月4日上市的Socket 370版本的Celeron处理器，是Intel杀向低端市场、与K6-2对抗同时排挤K6-III的重要武器。它延续了Mendocino Celeron的设计，内部集成128KB主频同步式L2 Cache，晶体管数量为1 900万（老的Celeron只有790万），芯片面积从原来的130.9mm²增大到153.9mm²。相对老式的

Covington Celeron, Mendocino Celeron在保持强大的浮点运算性能的同时，大幅度提高了整数运算能力，并带动WinStone 99成绩大幅上升，是一款优秀的低价位CPU，有关它的详情可参见本刊4月上的专文。目前，Slot 1版的Celeron基本绝迹，Socket 370 Celeron已代替K6-2成为我国中低端DIY市场的主流产品，这在很大程度上要归功于前一段时间Celeron-300A所打下的基础，因优秀的超频能力而带来的性价比使Celeron-300A成为了历史上最超值的CPU，让Intel也直叫后悔（因为冲了Pentium II 450的销路）。在给我的E-Mail中，读者问得最多的就是Celeron-xxx与K6-2 xxx 哪个更好？Celeron-xxx能否上100外频，编号是多少？……

在此，我首先要指出的是，用户要正确看待CPU的超频，虽然笔者也推荐不降低系统稳定性的超频，但超频所带来的性能提高是一种额外的收获，我们不能抱有必然的想法，它是可遇不可求的。许多作者都大篇幅介绍超频与挑选“极品CPU”的方法，但是这并不适用于普通大众，而对那些以少数超频成功的例子作为推荐的依据更是笔者所反对的。由于Celeron-300A的影响，现在许多用户在挑选CPU时都根据媒体上介绍去翻看它们的产品编号，似乎买Celeron就是为了超频。其实，集成128KB主频同步式的Celeron系列中，Celeron-300A是绝无仅有的“超频王”，随后推出的Celeron-333、Celeron-366、Celeron-433、Celeron-433、Celeron-466，虽然已证实没有锁外频，但由于锁定倍频的原因，可以使用100MHz外频的机率成倍下降，尤其是从Celeron-366（倍频固定为5.5）开始，我还没有听说过不用极端降温散热的措施能超上550MHz的，而100MHz外频恐怕是超用户的最低要求吧。所以，对于Celeron我们还是正常看待为好，不要总抱着想当然的“超频想法”，这是在选购Celeron时的重要心态，我今天也不提供任何有关Celeron超频的内容，因为本文并不是在作示范而是在作推荐，从Celeron-333开始，可超100MHz已不具备普遍性。换句话说，如果真想超频的话，还是找Celeron-300A吧，但它与Celeron-333的Socket 370版早已停产了，更不用提Slot 1版本了。

4.IDT的WinChip 3

介绍IDT的产品，是因为NS的退出使IDT很可能顶替Cyrix目前的位置。它准备于今年9月推出的WinChip 3就是一个与M II-366GP非常相近的Socket 7处理器，目标也是低端市场，在M II逐渐势微的情况下，它也渐渐被人所注意。WinChip3以前名为WinChip 2+3D，是WinChip 2 3D的改进型，本刊曾在去年10月号有所介绍。最近，WinChip 3已开始向PC厂商提供测试样品，第一个产品就是本文也列入介绍的WinChip 3-300，它采用Cyrix首创的性能等级（PR，Performance Rating）主频标称方法，其实际的主频为250MHz，外频与倍频数分别为100MHz与2.5。WinChip 3-300使用0.25微米制造工艺，内部采用两组FPU/MMX处理单元，集成老3D Now!指令集，核心电压为2.8V。说到WinChip 3最重要的特征，就是与K7一样，使用64KB+64KB的数据/程序L1 Cache，在运算效能上比WinChip 2-300（也是250MHz主频）有了不小的进步，商用WinStone 99成绩比它高出约10.5%，与M II 366GP基本持平。从这一点可以看出IDT的设计实力还是没有Cyrix强，因为两者虽都是250MHz主频，但WinChip 3的L1 Cache是M II-366GP的两倍，可综合性能却几乎一样，看来IDT若想在低端市场站住脚还要付出更多努力。不过，它对那些仍使用单电压主板的用户则是一大福音。







北京 胖鸟

最近“村”里电脑配件的价格大幅下降，整个市场就象现在的天气一样火爆异常，装机的人们也一下子多了起来。刚好赶上一位朋友跟风攒机，我当然是义不容辞要帮上一把啦。走进村里，开始四处“搜刮”，CPU自然是PⅡ350，内存是128兆一条-8的PC100，IBM 12.9G的硬盘，显卡用的是32兆的TNT 2，声卡是MX 300……基本上用的都是精品了。万事俱备，只差光驱，我们到底用哪一款好呢？

华硕、源兴、美达……以前装机全都试过了，这回想换个新的试试。正在犹豫不决之际，我突然想起了在路上经过“双螺旋”雕塑时，路边的广告牌上有一个写着“顺新光驱，让你顺心……”什么的，而且好像是个国产品牌。嗯，于是乎我本着支持国货的思想，在最后一刻决定就买它了，这是一台目前较为流行的40速光驱——顺新Open。

装好机后，免不了要测试一番，工具自然是Winbench 99。试着试着，忽然想起我们新买的光驱来，对了，应该先试试它才对。于是，我们停下一切测试，开始了实测光驱之旅。装上最专业的CD bench 99，等测试开始后，我们就去联“星际”了。过了一会儿回来，发现一切数据都已得出，下面就公布给大家（测试环境：Pentium Ⅱ350，华硕P2B主板，128兆内存，中文WIN 98）：

CD WINBENCH 99	结果
CD-ROM WinMark 99	1790
CD-ROM平均寻道时间	81.9毫秒
CD-ROM传输速率	3140KB/秒
（内圈/外圈）	5990KB/秒
CD-ROM CPU占用率	4.9%

呵，乍一看上去，它的数据还蛮厉害的，丝毫不亚于华硕的40速。不过数据只是给科学家们看的，对我们来说，不真刀真枪地比试比试怎么行？所以，大家纷纷亮绝活儿，从腰间掏出几张号称是“测试盘”的各式光盘来。这些光盘有自己烧的CD-R，也有盘片质量不太好的VCD，还有一些已经被划得满脸花的游戏光盘。看看这些货色，我不由得替“顺新Open”捏了一把汗。真正的比试开始了，我先使用一张自己烧的蓝盘，在这张盘上有一个含两千多个文件的大软件。我以前用自己的创新24速安装时，这张盘基本上是读不出来的；后来用Sony 24速安装，大致花了40分钟；而源兴36速似乎对它没有好感，竟然花了一个小时才装完。当我开始安装后，发现速度还是挺快的，大约过了20分钟，整个软件安装完毕。不错，这关“顺新Open”顺利过去了，这一点使大家一下对它有了好感。

接下来，就要运行烂盘VCD了。这关可是很不好过的，因为这张盘连有的号称是“纠错能力最强”的VCD机都读不过去。这回“顺新Open”似乎碰上了对手，在读到盘的最后一点时，不仅出现了马赛克，还经常要停下来“思考”一会儿。不过，我们并不以此为然，因为这个地方很多光驱还没能读到，就已经趴下了。

而后的测试便是我们这些玩家最常碰到的事情，运行游戏光盘。大家都知道，我们这里的游戏光盘，很多质量都不是特别好，而大家买光驱时，最关心的问题就是纠错能力怎么样。我们找来了《心跳回忆》，这部游戏根本不需要安装，运行时要读整张光盘，所以对光驱的要求很高，我们用它跑了一个小时，没有任何问题，接着我把光盘拿出来摸了一下，虽然有点烫手，但是还说得过去。此外，光盘在运行时的声音也不算大，大家也知道，如果你在游戏时，身边的光驱嘎嘎直响，就像一台电锯放在你的耳边，那种感觉可真是恐怖至极了。

总的来说，“顺新Open”还是比较让我们满意的，而且，他们的售后服务也非常不错，除了一年的保换、三年保修之外，它还有免费的服务和订货热线，这一点对于很多光驱生产厂商来说是很难得的。另外，顺新电脑还赠送给每一位购买光驱的用户一本“电脑护照”，这本小册子里面含有一些常用的电脑小百科以及故障排除等知识，虽然不是很全，但这种关心用户的做法还是挺值得称道的。



DONGFANG WANGSHENG DONGFANG WANGSHENG DONGFANG WANGSHENG

抢鲜东方网神

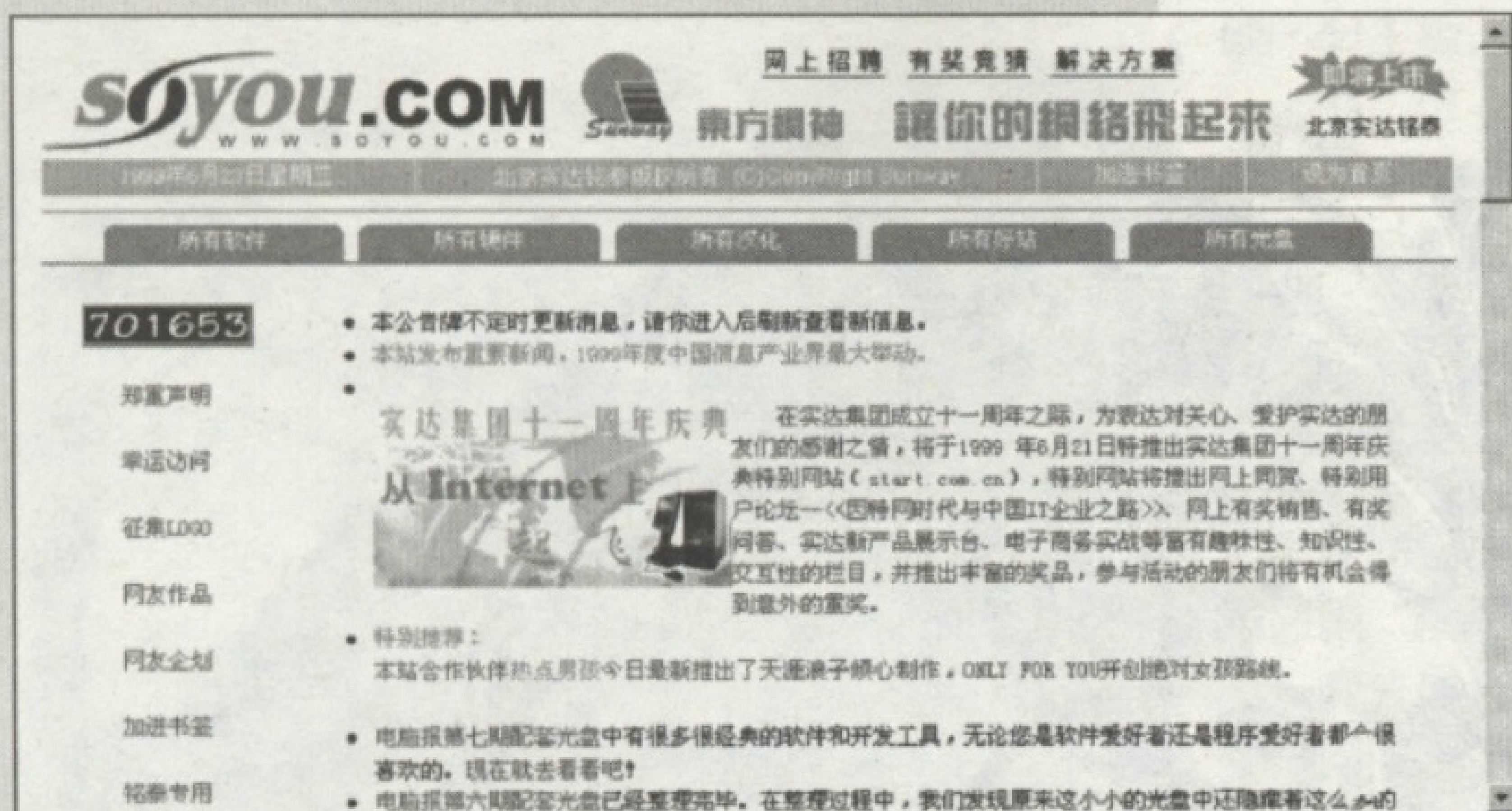
北京 明天

就算远离股市的人们也大约知道最近股市又变得炙手可热，让人眼红心跳。最烫手的板块要数网络概念股，曾经暗淡蒙尘的“东方明珠”借着网络题材再度璀灿夺目，那种一个月内大涨100%的示范效应让凡跟网络沾边的统统鸡犬升天，这从一个侧面反映了人们对网络的期待和盲目。但不争的事实是：现在没有人会问是否该涉足，而是在问到底该投入多少。实达铭泰公司借东方网神搭上了世纪末的东方快车，可算得是一个新鲜范例。

当我发现上网只为收一下E-mail，浏览网址只是那么固定的三、五个，大多还是全景中文、黄金书屋之类，看到ACDSee的升级版竟然懒得点一下去下载，就知道自己已不可救药地患上了信息过量综合症（我断言该病会是未来如同感冒一样普遍的顽症），所以是带着冷漠的情绪试了一下新到手的东方网神0.9版（被称为内部测试版），未久即觉得症状又有恶化之势，我犹豫是否该向那些对信息还有着新鲜而强健的胃口的朋友们推荐。不过很久以前有个百合般的女孩说过，把你的痛苦说出来吧，有人分担，你会轻松点。她说得对，现在我觉得她说的每个字都是对的。

我对于自称神、霸的软件有种本能的怀疑，但是装完网神后看见界面觉得挺象曾经喜爱过的sidekick（一个在DOS和WIN3.1下非常流行的个人助理软件，可惜已被大浪淘去），“神”气虽然少了几分，心下倒添了些亲近。逐一试过探索（网上常见引擎汇总）、浏览、下载（又被称为Download Now）、教学（一个带真人发音的工具教学模块）、浏览器精灵、书签、通讯录、网络资源（15000个网站信息）、工具和其它工具，老实说乍看上去真有些不知所措。首先是功能，设计的目标似乎就是将上网需求一网打尽，所以功能繁复，而且用下去居然比初感觉到的还要多；其次是组织，有些模块非常清晰明了，但另外一些则颇有些凌乱，比如工具和其它工具，不知道划分的依据是什么。还有一点，我非常不满一安装完招呼都不打就把我的浏览器缺省主页改为WWW.SOYOU.COM（这是实达铭泰公司最近强打的网站“所有”站），虽然这个“所有”站还不错，但我还是喜欢干干净净的About:Blank。此外我对网神旺盛的内存需求有点不适应，很容易诺顿系统监测器就跳出来告诉我资源过低，我可是64M的内存啊。或许这就是0.9和1.0正式版的差别，事实上我拿到的这一版连联机帮助都未包括进去，想必我的抱怨到了软件正式问世时会变得不着边际了吧。





好吧，我本就没有逐一介绍菜单的打算，这是该让实达铭泰的技术人员烦心的事，这里就专捡那些明摆着让我消化不良的部分道来吧。

1.网络工具的自动安装

包含有上网推荐组合、主页制作用户、高级上网组合、网络游戏组合及用户自定义几部分，被分成12块四十几个工具，大抵都很常见，在《大众软件增刊应用编》上也都有详述，自不多言。其有异处在于安装真的有如流水线般，只要最开始填过一个用户信息表单，勾选好期望的组合后你就不必再动一下手指，几十种软件如滑了扣的水龙头般地哗哗装进去，人难道可以懒成这样么？我怀着些微好奇探查了一下究底，发现原来在光盘Autoinst目录下的每个软件都有同样两个文件，Inst.exe和Windows.str，后者是可以拿写字板打开的，原来是一些字符串，也可称为宏定义吧，别人已把可能遇到的情况和该填的信息都完成，其它通过Inst.exe回送一下，如此而已，不过我还是佩服这份良苦用心。



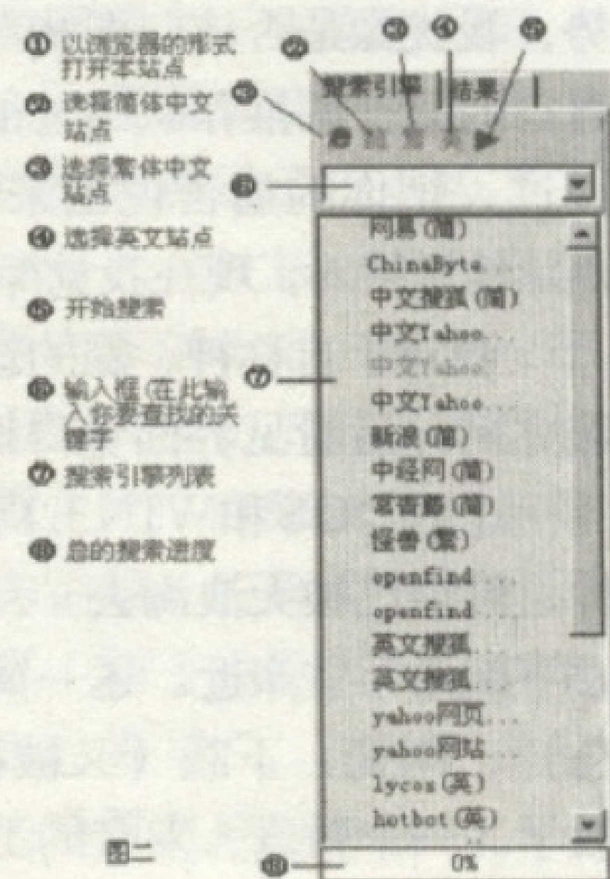
2.网络环境自动设置

有以下5步：(1) 用户个人信息；(2) 网络环境安装；(3) ICQ帐号申请；(4) Outlook设置；(5) IE4升级。

我冒着破坏已设定环境的风险尝试了一下，秉承前者全流水化作业，通过一枚绿叶将所有的信息传递，我对那枚脉络分明的叶片的兴趣显然要大于这个自动设置没能将Outlook Express 5正确搞定的兴趣，那枚树叶是怎么做到保持不规则外形而又能自然融入背景的？对于上述问题，我曾请教过网神的项目主管，他表示现在对IE5自带的Outlook Express 5支持尚不算太好，当然win98自带的浏览器或IE4都没有问题。

3.Search Now

也被称为搜索代理。我第一次享受勾选多个引擎并能一次传回多个结果页面，是2年前在一个台湾省网站百摧客之家，那还是用Java Script实现的。近来我手边必备的是“资讯人”出的Inforian Quest 99——一个超劲搜索引擎。第三个留下印象的就是Search Now。多数国人最初上网大约总是从yahoo引擎开始吧，怀着新奇打入游戏、秘技等keyword，从此网上又多粘附了一只虫。然而上网不久就无法容忍传统引擎的没效率和难管理，有了这个工具我们至少可以不必一一去登录20个引擎，因为都内置了，包括GB码的网易、中文yahoo，BIG5码的怪兽，英文的Lycos，Altavista等。附加的好处包括多线程同步搜索，智能地对搜索结果合并排序，并剔掉垃圾链，搜索结果还可存入数据库，至少这一点连Inforian Quest 99都做不到，然而如果你对搜索有特别的苛求，还是强烈建议你试试专业的IQ99，因为它内置的引擎达数百个——大多数你听都不曾听说过，还包括Search Now不支持的软件ftp搜索。不过据说下

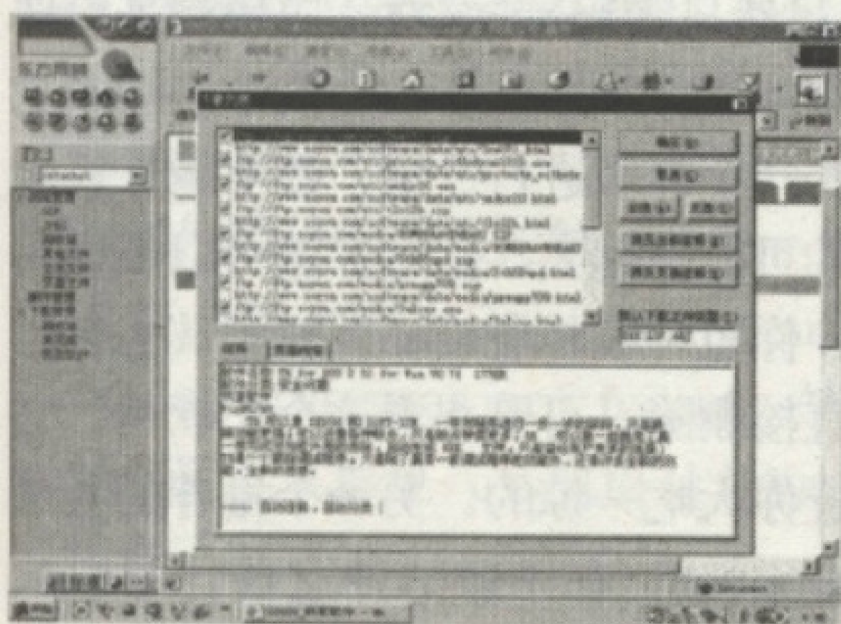


图二

个版本的网神也预备开始支持。

4.Download Now!

有上网不下载点东西只等《大众软件CD》提供的朋友吗?怕是不多，IE5 80多兆没有专线不下也罢，下载一曲雨蝶，Ftp一个新版ICQ还是要的，国人爱用国货，网络蚂蚁大家养了几只在家，看它同时开几个线程，不知疲倦地搬运，心里都挺踏实的，据消息灵通人士的不可靠消息，Download Now的核心极类似NetAnts，发扬光大了“多点续传”的新概念，尤足称道的是对下载软件的管理，我一直在用Go!lzilla（怪兽哥吉拉），明知小蚂蚁比它快些好些还是不肯放弃就在于其优异的对下载文件的列表管理，你可以通过已下载文件反查网址，同名文件增加站点映射等，现在Download Now更进一步，可以细分并自定义，顺便还可以管理缓冲区中的页面和图片。我坚持认为就算一个软件在我硬盘的某个角落，如果三分钟内无法找到，就可以认定它的不存在，所以至少这个模块有助于缓解我充血的视网膜。就象对那片树叶的兴趣一样，对可拖放URL的那只海豚图标我也兴致浓浓，经再三套瓷，网神的开发人员才勉强透露这个小精灵叫畅畅，不过立时又后悔了，告诉我这是暂定，还未正式命名。这真是投我所好，我就喜欢传播一些未经证实的东西（好象有些低级趣味啊-^*）。



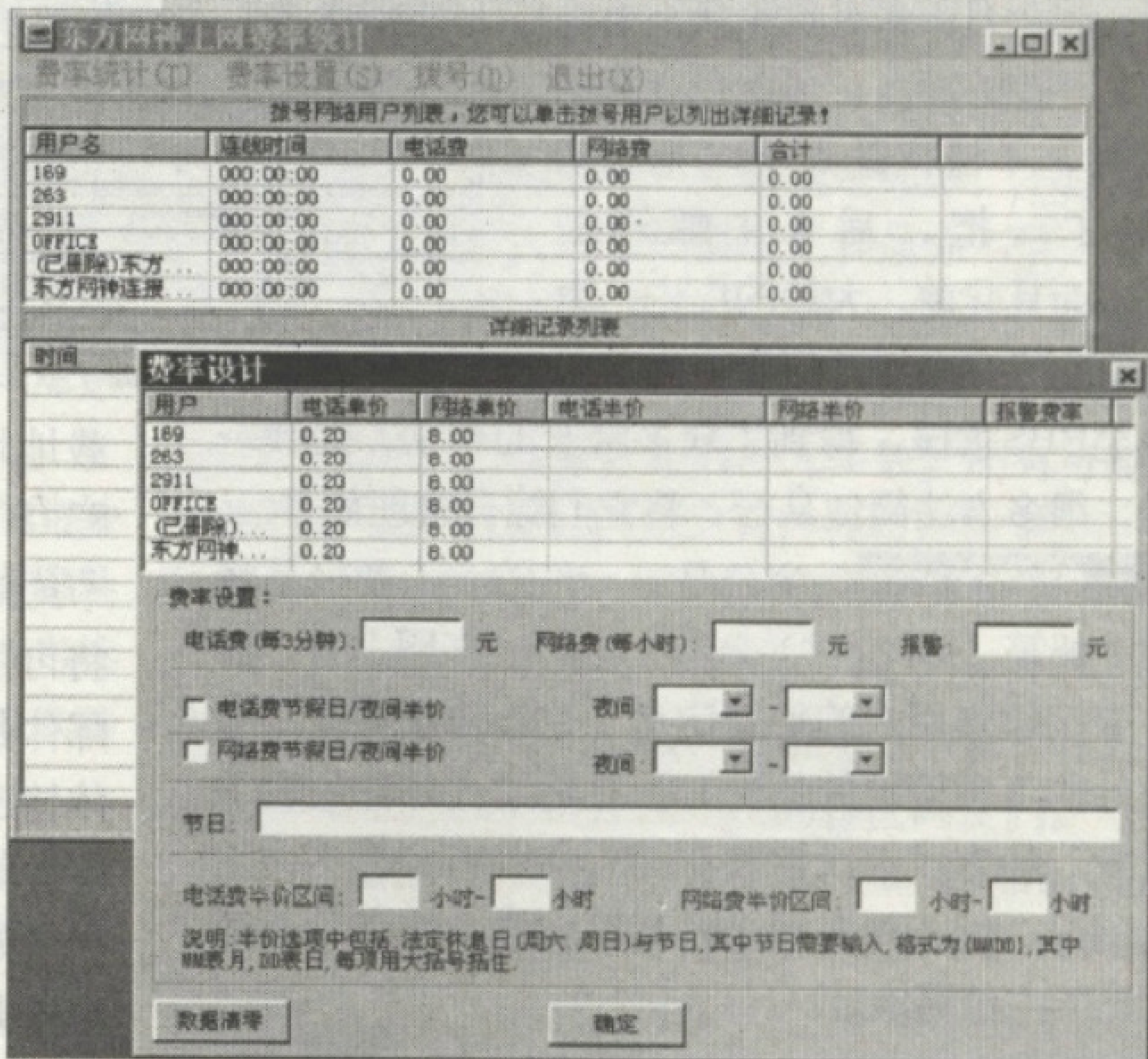
5.伊妹儿特快专递

我上网收到最初的几封E-mail时，“快”之一字是我最深的印象，然而还有特快，还要专递。这就是绕过你的SMTP邮局，以本机方式解析目的地址，并直接投递。要知道并不是每个SMTP服务器都会一接到来函就发出，而那些公众SMTP邮局如163、263等这样做无异是自寻当机。投递的批次间隔各有不同，这就延误了邮件的发出。其实网上早有类似工具，不过有两个理由足以让人把它们置于脑后:(1)是E文，(2)功能单一，你不会愿意自己的程序组超过一屏查找不便吧。现在集成起来就体现出1+1>2的规模效应，使用起来也蛮便捷：找到想发送的文件，拖到网神面板上，就会出现三个区域：将文件添加到文件管理、文件特快专递及通过实达快递，扔到“将文件特快专递”一栏即可。如是文本文件，会自动加入成为信件正文，其它类型文件都作为附件发出，有点意思。说到实达快递其实是重新找回了一个久为人们忽视实则颇为有用的工具——超级终端。作为点对点的传输，其速度是足可令人惊异的。

6.其它让我头痛的部分

可支持批量文件转换和预处理HTML文件头的两岸内码转换器；类似奔腾网计的网络计费器，据说支持节假日优惠及累计半价区概念；内嵌的网络资源分类了15000个书签，可本地检索，与Search Now! 区别在于后者是实时反馈，前者是在现成资源中翻检，不过作为书签大全也还使得。另有浏览器精灵与网上随手贴也都各具特色，还有批量发垃圾信（啊不，是批量发信，不过成批发出去的鲜有不是垃圾）等等这里就不掰开揉碎了讲，因为我间歇性的偏头痛又开始发作了。

噫，一吐为快这个词好象没起字面上的作用。还是快快关上电脑，打开电视，享受一下只动眼不动脑的快乐大本营吧。



垃圾邮件大扫除

西安 王子 胡立红

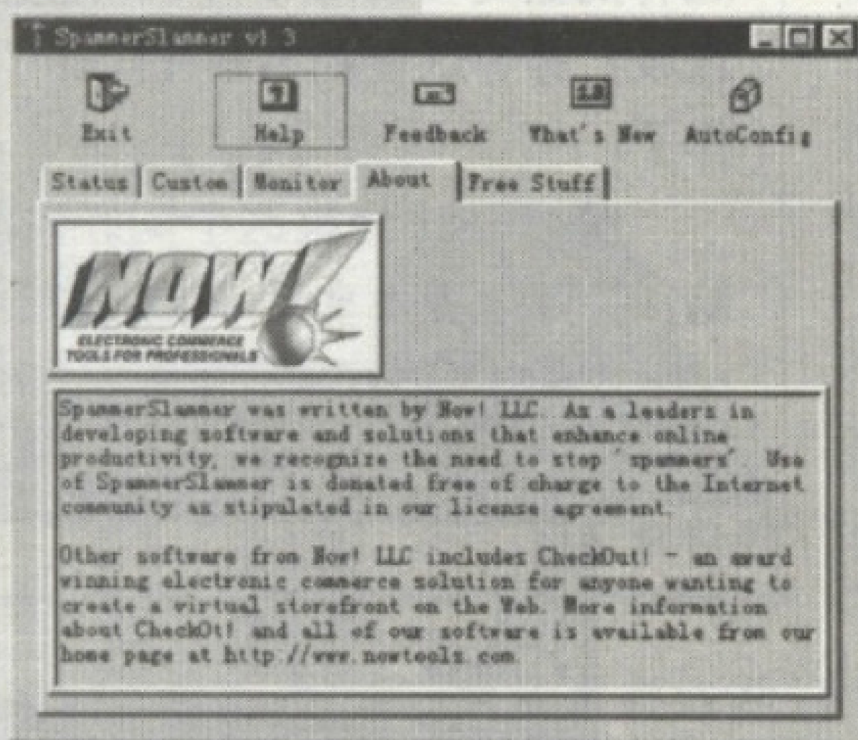
刚刚申请入网那一阵子我深得上网的乐趣，于是也管不了那高额的上网费用，就只顾自己网上闲情，很多著名的BBS站和聊天室中都留下了我的身影。一个月下来自觉收获不小，还交上了不少的朋友，可就在我深陷其中之时，不快接踵而至：先是被“黑”了一把，后来主邮箱被“炸”，而且此前，大量的广告、邀请函源源不绝塞入我的邮箱。无奈之余我急至BBS求援，得到了众多网友的帮助，经我一一实践，很多方法简便易行，将它们综合整理如下：

一、邮箱保密　保密总是第一位的，不要轻易将自己的主邮箱（ISP提供）公布出去。现在网上有一类软件，专门收集用户的邮箱信息（我就曾收到过介绍这类软件的下载地址的邮件），然后通过邮件列表采用“批发”的方式一次性将相同内容发出，想不让类似行为得逞，就不要在网上随意填表格，特别是不要填上自己的主信箱地址。

二、邮箱分类　目前国内有太多申请免费邮箱的地方，你可以申请几个备用。这类邮箱都有在线阅读的功能，用时可先在线浏览一下，发现垃圾邮件就删除，重要的信息再下载。而ISP提供的主信箱一般没有在线浏览的功能，一旦被侵犯将会给自己带来较大的损失。我现在通过分类，将主邮箱作为我重要信息的保存处，保密级别最高；第二个是免费邮箱，专门交友使用；第三个免费邮箱供订阅各类免费杂志；第四个免费邮箱就专门盛装垃圾邮件了（好像挺累的）。

三、活用转信邮箱　国内的126邮局、国外的BIGFOOT都可提供转信服务，设置转信邮箱，基本上就没有什么危险性了。再说这种转信服务对经常换信箱的人来说也很方便，只要将转信的目的信箱作相应的转换即可。

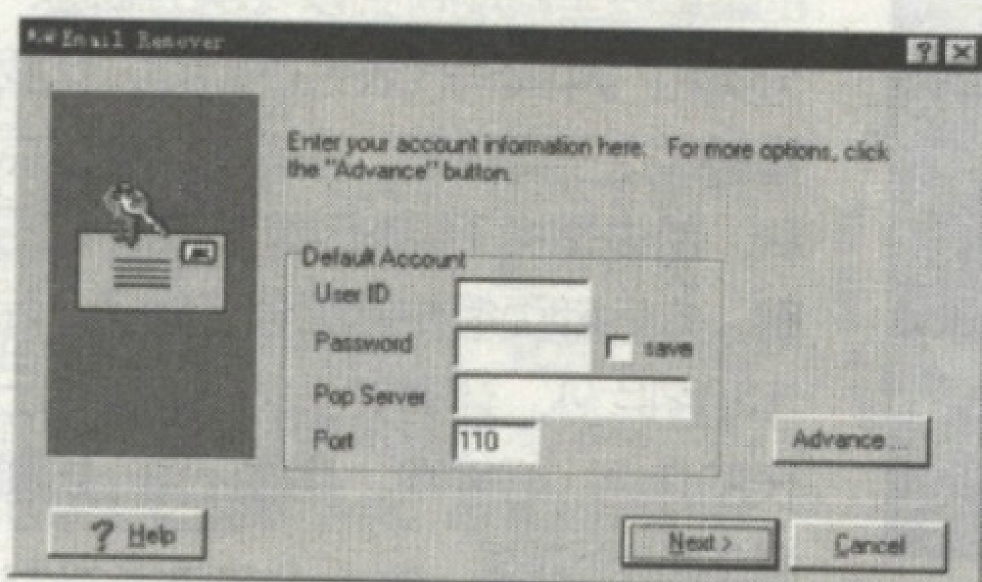
四、邮件过滤　现在几乎全部的邮件客户端软件如Outlook Express、Foxmail、The bat!和Netscape自带的邮件收发器等都具有这一功能。如经常收到某一特定主题词邮件或特定地址寄来的垃圾邮件时，在邮件过滤（Mail filters）菜单选项中填上相关的信息就可以了。目前许多免费邮箱也提供这一服务，建议首先在线拒收，以从根本上切断垃圾邮件的来源。这招很灵，不妨一试。



五、警告对方　在收到垃圾邮件时，可以将信的内容回复给对方，并表明自己的态度，在邮件的标题部分写上拒收等字样，对方可能会有所收敛。如果是通过邮件列表寄来的邮件，一般都会有拒收的回复地址，这时按要求向回复地址发送回复邮件就可以了。

六、利用软件　目前较流行的一种软件大概就是Spammer slammer，她的使用是免费的，下载地址为http://www.newtools.com/ss，她只有82kB，下载时间虽然只需1分钟左右，应用起来给你节约的时间可是不能以分钟来计算的。具体应用时它将可疑邮件分为1～5个等级进行过滤，数字越大表示邮件是垃圾邮件的可能性越大，然后你就可以根据具体情况来操作了，你也可以将垃圾邮件转到其它自己定制的文件夹中直接删除。可别小看这个小软件，它推测的准确度会让你大吃一惊的。另一个推荐的共享软件是Email Remover，在下载邮件之前，可以从

邮件服务器上取回并显示邮件的标题及正文的一小部分，然后再决定接收或删除，其下载地址是：http://home.pacific.net.sg/~thantom/eremove.htm。



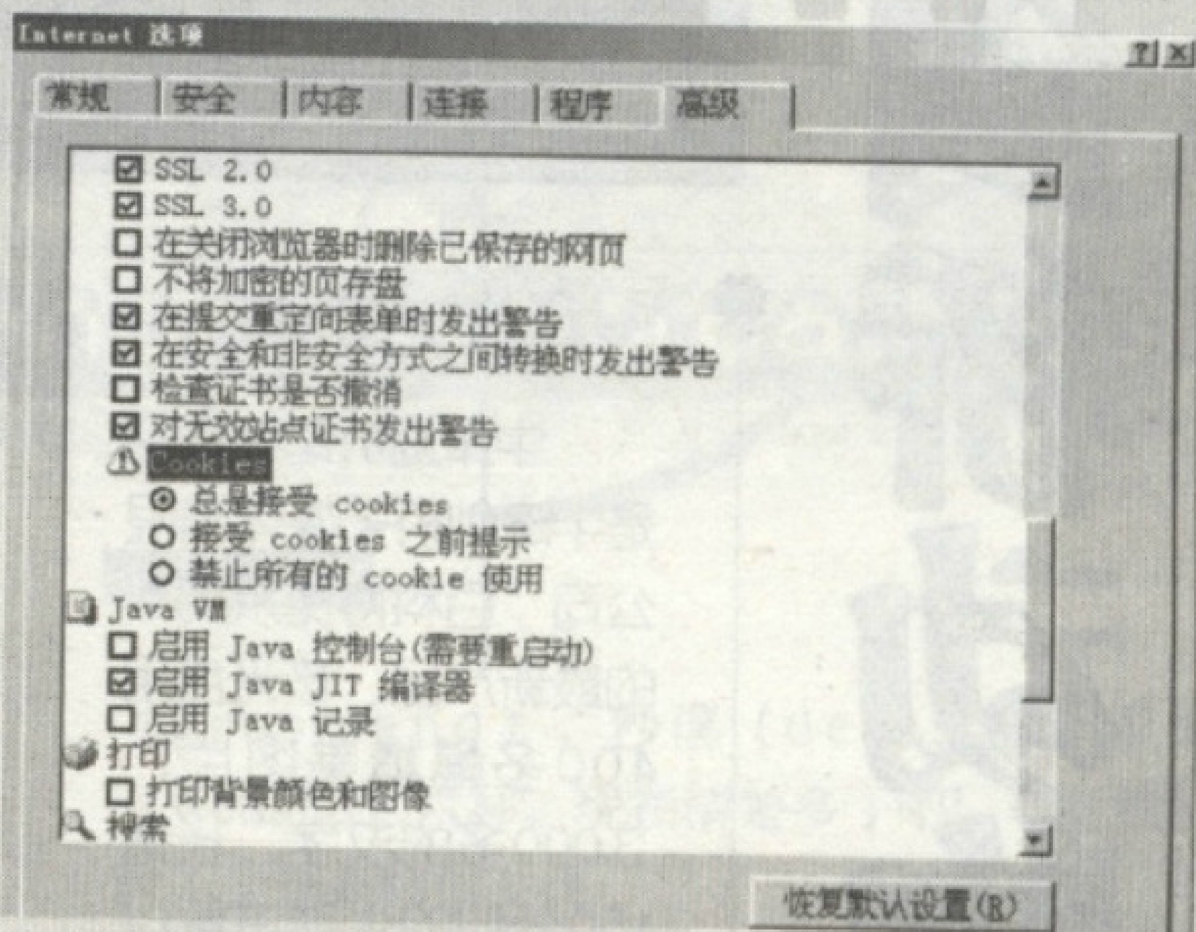
七、限制下载。 从邮件服务器上接收邮件时，不要一下子全部下载，可以先下载一部分，例如100kB，当看到邮件主题和一部分内容后，就可判断出邮件的大体内容，然后再具体情况具体办，或直接删除或移到其他的文件夹中。在Outlook Express中，具体做法是单击“工具”菜单，选中“收件箱助理”，选中“添加”，再根据你的需要作出选择。我的选择是大于2000kB就直接从服务器上删除掉。

八、匿名发信。 匿名发信是指在给别人发邮件时忽略掉自己的邮箱地址和真实身份。这可以通过修改邮箱的配置信息来完成。在Outlook Express中，具体做法是在“工具”菜单中，选择“帐号”，然后双击你的邮箱，选中“常规”项，相应地修改用户信息即可。在利用这种方法时，为了避免对方追查邮件来源，最好使用代理服务器来发送邮件，而且还应设置Cookies选项（参见十一），这样对方就很难知道你的真实邮件地址。其实，很多的攻击性邮件就是依靠这种方法来混淆别人视线的。

九、不使用自动回复。 目前很多在线邮箱都提供自动回复的功能，确实有方便之处，但如果对方刚好也使用了自动回复功能，那就将造成一个互发回复邮件的死循环直到两个邮箱双双被炸为止，因此还是慎用为宜。

十、告知对方不存在。 这个方法是一位网友的妙用，我非常佩服这种方法的新颖。具体的操作步骤是直接给垃圾邮件回复，告诉对方本地址不存在。当然实际操作要达到天衣无缝还得费一番工夫，一般步骤是先在主题上写上Returned mail:host unknown（name server:has not found）等字样，然后再在邮箱配置上（参见八）使用对方的邮件服务器就可以假乱真了。

十一、修改Cookies选项。 为了避免一些服务器跟踪你的在线动作，可将浏览器设置为拒绝Cookies或在接受Cookies之前显示询问信息。在Netscape浏览器中，将Edit下Preferences选项中的Advanced处将相应的选项进行修改即可。在Outlook Express中将“查看”菜单栏中的“Internet选项”打开，然后在“高级”选项的“安全”处选上相应的选项，这种方法也可部分预警黑客入侵，不过会平添很多麻烦。



十二、加强防范。 一般来说，带有可执行文件附件的邮件最好不要接收，收到也不要打开，这个特征比较明显。如果在正文部分没有看到什么重要信息，或认为来历不明时，可以直接删除。当然装上病毒防火墙就更好了。

泛泛而言，垃圾邮件的发送动机大约可以分成三类。一是做广告，包括商业广告或主页更新通知等，这类垃圾邮件通常危害性不大，最多就是浪费你的时间和精力；二是恶作剧，发送者就为一个好玩，而你刚好成了一个不幸的试验品，这类垃圾邮件一般危害性较大，要么是病毒，要么就是炸弹，不过反复破坏的可能性不太大，这种情况主要是你不慎公开邮箱造成的；第三类是报复型，也许是你不经意得罪了对方，或被别人通过匿名发信的方式陷害。这类邮件的危害性最大，邮箱被炸的占大多数，还有可能通过黑客程序被人暗算，因此只有自我检点些了。

需要说明的是，其实网络这个大家庭还是挺温馨的，原本互不相识的人走在一起交流思想，谈论感情，遇到问题共同解决，真是感觉不错。在此也感谢BBS站上为我提供处理办法的各位网友们。

（文中提及的Spammer slammer及Email Remover两个小程序可见于大众软件CD 1999年8月号\NET\下）

牛津剑桥动物百科



辽宁　杨森

牛津剑桥动物百科是牛津剑桥多媒体有限公司“百科博览系列”的最新产品。该光盘用400多幅精美图片，3000多的汉字，长达150分钟的生动讲解以及音效，30多段珍贵视频向您介绍了多种动物的形态外貌、生活习性和典型特征。

本光盘依据分类的原则将动物界划分为11个专题，78个章节，内容十分丰富。本光盘既全面介绍了动物世界的总体概貌，又突出描绘了典型动物的个体特征。通过阅读本光盘，读者不仅能够获得丰富的知识，还能获得美的享受。本光盘在演绎动物世界的过程中，使用了大量的多媒体手段。其中，大量视角独特的视频录像真实、直观地展示了动物的生活。

安装完成后首先进入的是关于牛津剑桥多媒体介绍的一个界面，下部有产品DEMO、公司简介、俱乐部介绍等内容，点击上部任一图标后便进入了光盘的主界面。

动物：独特的视角、珍贵的图片和专业的讲解把您带进一个神秘、奇特、声声不息的动物世界。

这是本光盘的最主要部分。在这里，动物界被有重点地划分为昆虫、海洋生物、鱼类、两栖动物、爬行动物、哺乳动物、鸟类、古代动物、珍稀动物、禽兽宠物、动物保护11个专题。随意点击一个专题，在左侧的菜单栏里就能看到该专题的概述、主要分类和几种具有代表性的动物。让我们看看兽中之王狮子吧，在哺乳动物里点击猫科，首先是关于猫科动物的文字和语音讲解，向后翻页很快就看到了狮子，除了文字和图片外，还有关于狮子捕食和出生成长的介绍。好棒噢，竟然还有一段狮子捕猎的视频动画!

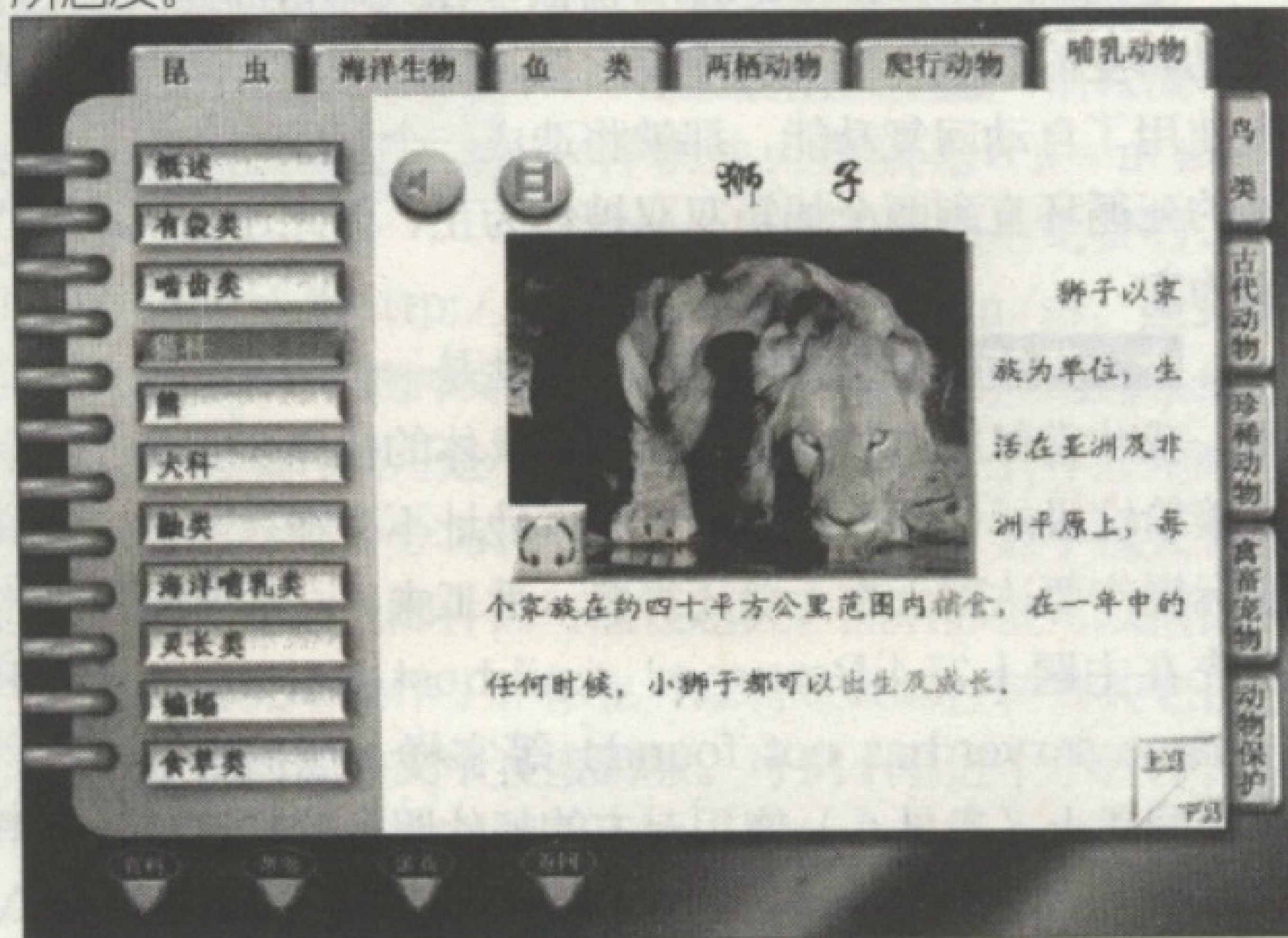
动物百科具有牛津剑桥多媒体系列的一贯特点，即做到了图、文、声的完美结合。每个类别，每种动物的介绍里声音讲解都是不同于文字说明的，此外点击红色的文字会得到更详细的内容。30多段重点动物的视频动画都是珍贵的资料。此外在内容的选材上动物百科可谓独具匠心。它对远古时代的恐龙、现在一些濒临灭绝的动物、宠物禽兽以及如何保护现有的物种都做了专题介绍，这些内容无疑都是十分吸引人的。

资料：从A到Z，它就是一本有趣的动物字典，收集了动物百科里所有动物的词条和相关资料。

帮助：你可以随时点击帮助来了解本光盘制作、使用方面的信息。

游戏：四幅拼图游戏是供你在休息之余考考自己的反应如何。

牛津剑桥动物百科同百科博览系列的其他产品一样，把丰富的内容用幽默生动的手法来表现。无论是在取材、界面设计、多媒体手段的结合上都可圈可点，全中文化更是我们要收藏的理由。成功来自于扎实稳重的基础，而不一定要用多么高新的技术，希望它对国内众多的多媒体制作商都能有所启发。





北京 无名

介绍动物的百科见得多了，而且可以说是各有特色，但只介绍危险动物（dangerous creatures）的光盘却不多见，看过之后会不会有这样一种感觉——哇！好可怕呀！

dangerous creatures是微软HOME系列的成员之一，制作精美，更难能可贵的是特色鲜明，竟能让笔者这样的半个英语盲硬是挂着地球村一点一点把整张光盘啃下来。哪家国内的公司行行好，在国内代理、汉化、发行吧！我这里先磕头作揖了。

这里先要申明的一点是：这里介绍的所有动物都是危险动物，或多或少可以对人类造成伤害，不要指望在这张光盘中找到所有动物的介绍哦！

运行光盘后进入内容（contents）主界面，可以明显地看出整张光盘共由五部分组成，分别是：地图（atlas）、栖息地（habitats）、武器（weapons）、说明（guide）和索引（index）。乍一看，好象摸不着头脑，其实这几个名称都是很确切的，不信你往下看。

以地域分布来划分动物还算科学，在地图（atlas）一项中，动物分布被划分为亚洲、非洲、欧洲、北美洲南美洲和大洋洲等几个部分。每一块地域里都会介绍数十种典型动物，旁边配有一个小小插图，就算英文不太好也可以大致知道这里讲的是什么！

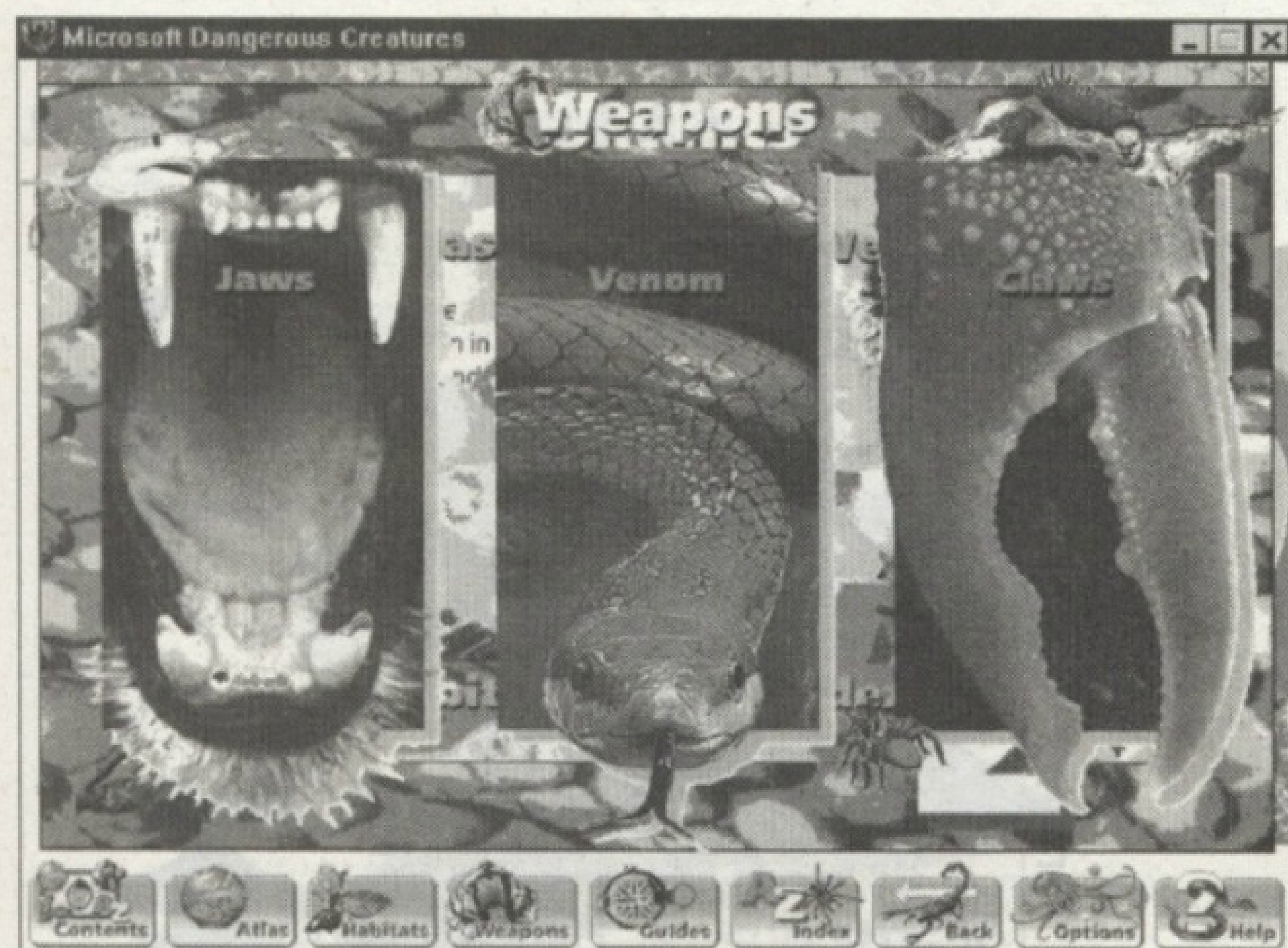
如果你觉得用地域来划分动物比较容易引起混乱，毕竟像鹰、蛇这样的动物全球哪儿都有，你也可以选择用栖息地（habitats）来划分动物。栖息地被分为森林（forest）、海洋（ocean）、冰原（arctic）、草原（grassland）、沙漠（desert）和湿地（wetland）六种。现在清楚多了吧！毕竟找鱼时不会到森林中去找。

第三种动物分类方式就更绝了，简单地讲是以危险动物对人类伤害的手段分类的，也就是以动物的“武器”（weapons）分类的，十分形象。动物的武器主要被分为三种，分别是牙齿、毒液和爪。

在说明（guide）这一部分中，会有三个探险者带着你到处参观，不愿意自己东游西逛的朋友可以跟着他们去开开眼界。

索引（index）就不用说了吧，这里提供的是英文字母查询方式，对英文较差的使用者（比如说我）不是很方便，但旁边有一些小图形注释，完全可以一用。

光盘中对于每一种动物，不但有简介，还有很多专题介绍，并配有一段生动的动画，轻松中增长很多知识，朋友们不妨看一看！





应用

读者李欣问（原答有误）：

我的DOS6.22一直留在硬盘上。以前我用Win95的时候，用F8键再选择最后一项或用F4键都可以引导DOS6.22。但是现在我正在使用Win98，用F8键和F4键都不能引导DOS6.22，是什么原因？能否请您教教我在Win98下如何引导DOS6.22（这对我很重要）？

北京读者答：

在Win98下依然可以实现系统的多重引导，但是由于MSDOS6.22不支持硬盘的FAT32格式，所以不能把硬盘分区成FAT32的格式，这样只需对照以下两种方法中的一种都可以实现系统的多重引导了。第一种方法：在未安装Win98以前已经安装了MSDOS6.22，然后再安装Win98，只需对Win98中的MSDOS.SYS进行编辑，（编辑之前先要把MSDOS.SYS的隐含和只读属性去掉）在[Options]中加人BootMenu=1后保存，改回只读和隐含的属性，开机就可以了。第二种方法：如果已经安装了Win98系统，但是没有分区成FAT32格式的话，可以不需要重新安装MSDOS6.22和Win98系统，只需把MSDOS6.22的IO.SYS、MSDOS.SYS和COMMAND.COM这三个文件的扩展名改为.DOS,再COPY到C盘的根目录下（注意：是MSDOS6.22的这三个文件而不是Win98的），最后重复第一种方法改Win98中的MSDOS.SYS就可以了。

上海王庆宇问：

1、在装上《超级保镖》后，每次电脑启动总显示"C:\Windows\SMARTDRV.EXE" "bad command or file name"，如何解决？2、使用WIN98休眠功能时，电脑总唤醒不了，只能用RESET启动，如何防止这种情况？3、电脑虚拟的内存和插在主板上的内存有什么区别？设置虚拟内存对电脑有伤害吗？

北京枫林答：

1、此为系统提示C:\Windows\SMARTDRV.EXE文件不存在，命令错误不能执行。请查看此文件是否在Windows目录下，也可能是你在安装Windows时选择定制安装，缺省路径不是c:\Windows。2、将主板CMOS中的电源管理一项设成Disable，并将 Windwos控制面板中的电源管理设成"从不"即可。3、电脑虚拟的内存是指用硬盘空间来虚拟，可提高机器的运行速度，它不是真正的物理内存，如设置太小会频繁读硬盘易造成硬盘损坏。

郑州李蒙问：

1、我买了一块cyrix586gx-180的套板，并插有32兆内存。但Windows95(b)告诉我只有30兆，这是为什么？我听说这种板是用普通内存作为显存的，是不是这个原因呢？这种586-180与奔腾180谁快呢？2、Windows95对硬盘的扩容到底对硬盘有无损害呢？3、英雄无敌3不是要求180吗？怎么我的机器运行起来奇慢，但把MP3音乐一关，就好多了。

北京枫林答：

1、这是由于cyrix586gx-180套板上集成了显卡，你的主板BIOS设定将32兆内存中的2兆作为显存来用，故此Windows95报告为30兆内存。2、Windows95对硬盘的扩容不会损害硬盘但会大大降低机器的运行速度。3、你的CPU为cyrix，它的性能比INTEL的同等级CPU要低一个级别，且你居然还放MP3，当然会奇慢了。

湖南李涛问：

单位有一台486康柏机，工作正常。我将其硬盘安到家中586上，开机后出现Missing operate system，我将其重新分区并格式化后安装DOS，开机引导成功。然而当我把此硬盘安回康柏机时，开机后又出现Missing operate system。从A盘启动，可进入C盘进行操作。请问怎样才能使C盘引导（经杀毒软件检测无毒）？

北京读者答：

康柏机的硬盘上都有一个隐藏的5M特殊分区，该分区记录了机器的配置信息，因为你家中的586与其不兼容，所以不能用该硬盘引导。当你对该硬盘重新分区后，该分区已被删除，配置信息丢失，故此你单位的机器也无法正常启动了。可找一个同型号的康柏机，将该分区信息重新拷贝一份。或者从康柏主页下载一个专用软件，它可将硬盘的特殊分区做出来。

北京读者问：

最近一段时间，我在安装一些游戏时，经常出现

问题 解答

"CRC ERROR"和"I/O"错误的提示，致使游戏不能安装，但在安装工具软件时，却没有上述情况。后来听人说是染上了病毒，但用杀毒软件却查不到病毒。这可如何是好？

北京枫林答：

此为循环冗余码校验错误及输入输出错误。首先可能是游戏程序本身的原因，如程序错误或者带病毒；其次是操作系统内部程序有冲突；再者为电脑硬件引起，现在为夏季，温度较高，机器散热不好或者超频使用，CPU及内存等可能工作不稳定易出现异常错误，至于安装工具软件未出现错误，我想是由于安装时间短未能体现，可安装一大型软件试试。

读者张岩问：

我经常有一大批的文字要处理，但我用的是Win95操作系统，可是Win95的最大缺点就是汉字太少，小弟想问问能不能在Win95实现UCDOS的汉字录入。

北京读者答：

解决办法有2个，一为在Win95下安装GBK汉字扩充内码规范，又称作大字符集，2万多个汉字应该够用了；二为安装希望汉字系统UCWIN双平台。执行UCWIN.EXE，在UCDOS万能悬挂输入法中选"增加"，将LIMD.IMM文件安装进来就可以了。UCWIN使用了UCDOS提供的字库和自定义词组的功能，可以满足你的要求。

北京江涛问：

我想升级我的主板BIOS，不知怎样操作，请不吝赐教。主板为微星MS－5169。

北京读者答：

新型计算机主板都采用Flash BIOS，使用相应的新版本BIOS数据文件和BIOS写人程序（主板配套软件）可对其升级。首先你先到微星主页上将新版BIOS当下来解压缩，将其拷到一张干净的DOS启动盘上（无config.sys和autoexec.bat），用软盘引导，键人"<BIOS写人程序名> <新BIOS数据文件名>"，按屏幕提示完成操作，然后开机进人BIOS，选取自动设置最佳配置即可。特别提示：主板BIOS升级需慎之又慎，一旦误操作，可能导致计算机完全不能启动。



Blood Dragon答4月下读者SHAO的问题：

问：我是贵刊的老读者，现有一游戏问题想请教。装好《大航海时代外传》后点动图标，却见出现一小窗显示：大航海时代外传格式化错误，下面提示：将大航海时代外传的游戏视窗移动到萤幕画面上方。我不理解这是什么意思和如何处理才能使游戏运行。

答：只要将显示分辨率设置为256色，800X600即可正常运行此游戏。

湖北黄河答5月下西安宋超的问题（原答有误）：

问：小弟在玩《金庸群侠转》时，已将11本书找到，可当小弟在拿《倚天屠龙记》时，金毛狮王让我去找紫衫龙王，可我找到金花婆婆（紫衫龙王）跟她对话，她总是跟我过招，不跟我去明教，小弟不知如何是好。请各位大侠看在武林同道的份上拉小弟一把，小弟感激不尽。

答：此时可应王难姑之邀，去蝶谷做做客，蝶谷的人口在（238，219），进入蝶谷后，与胡青牛交谈，胡青牛指出灵蛇岛的金花婆婆就是明教的紫衫龙王易容装扮的，再次来到灵蛇岛即可。

北京赵楠答6月下"疑难求解"栏目中深圳咸鱼的问题：

问：请告诉小弟我在《铁路大亨》中桥的修法。我试了上百次，只有一次成功，主要问题是桥总是接不上铁路！真不知道游戏的开发者安的啥心？

答：只要在修路的时候一直按住鼠标左键不放，移动鼠标到下一座城市，铁路就会自动修好了，如果有河在中间经过，铁路也会自动被修好。

疑难求解

北京读者问：

请问怎样升级显卡的BIOS？

青海李侃问：

我在玩《ARMY MEN II》第二个任务时，将战场上的敌人收拾得一干二净，来到战场右上角的车站，却不见火车前来，烦请高手指点迷津。

四川蒋隆问：

1、《毁天灭地》中与滴蒙到了如来大师升天之地，选哪个选项才能让滴蒙加入，他加入后魔龙会不会加入？2、《创龙传》中我已找到在凯利城的契约之石，金魔说第二块在北极，问到了北极后怎样进行？

云南DIABLO问：

用《星际争霸》任务编辑器时，如何使用触发器装置、如何设定？

仅以此文，献给在小小的编辑部里为广大读者默默奋斗的编辑们！

读者特别行动——深入编居

北京　牧童

编者按：很多读者来信询问小编们的生活情况。编辑部曾以钱钟书的“鸡和蛋”理论做过回答，但大家的好奇心愈炽。不久前我们的一位热心读者兼作者来到了编辑部，并偷偷地记下了他的所见所闻。我想每个《大众软件》的忠实读者都在脑海里构想过编辑部的样子，不知道你看完这篇文章后会有何感想？

引　子

“哇塞，终于能去编辑部了！”在电话中与小编约好时间后，我不禁激动得自言自语。“您告诉我编辑部怎么走……好，我记下了，然后怎么走……呵呵，我能找到……什么？您再说一遍？编辑部在——在地下室？不会吧？天哪！！！……那好吧，明天见！”放下手中的电话，我吃惊地看着桌上精美的《大众软件》，这……难道就是在地下室里编出来的？“看来这次还真得去好好看看！”

想象中的编辑部

作为《大众软件》的忠实读者，很久以来我一直在脑海中想象着编辑部的样子。“编辑部一定是在一座高档的写字楼里，众小编们在编辑部里过着白领阶层的生活，坐在最漂亮的办公桌前，用着最先进的电脑，不时调侃几句，再和老编周旋周旋，趁老编不注意联把游戏……”——在我的想象中，编辑们就是这样度过一天的。在羡慕众位编辑的同时，我也时常幻想着有朝一日能去编辑部玩玩，跟只在电话里和邮件里交流过的小编们见见面，当然我只是把这当作一种梦想，我是什么人，怎么能去编辑部呢？

最近我加入了一个软件工作室，由于自己一直是《大众软件》的忠实读者，加上我们有一个自己的节目，所以一直希望我们工作室能和《大众软件》合作，在我的不断“煽动”下，双方终于决定面谈一次，于是才有了上面那一幕。

寻找传说中的编辑部

看来就连老天也为我去编辑部感到兴奋，特意给我安排了一个阳光灿烂的日子，而且灿烂得似乎过了头，在37度的高温下，我和同行的工作室负责人汗流满面，口干舌燥。可更糟的是，我们这两个分别住在西面和北面的北京人对于北京东南部地区没有半点了解，我们在本来离编辑部已经很近的地方兜了一个大圈，最后无奈之下打通了编辑部的电话，在一位编辑的“遥控定位”下，我们总算进入了编辑部所在的某小区。在路上我还解嘲地说：“编辑部嘛，就得隐蔽一点，尤其象《大众软件》这种有名的杂志，要是那么好找恐怕现在早成茶馆了……”

在小区里，我们仔细地核对着楼号，这期间由于我的“光辉形象”，我们甚至遭受了n个居委会老大妈怪异的眼光，我甚至想好了如果被“逮住”怎么“坦白从宽”……在一座蛮漂亮的居民楼前，我们找到了小编所说的楼号。围着楼侦察一圈后，我们发现了在角落里的一个小门，门前挂着一块不大的“《大众软件》杂志社”字样的铜牌。

编辑部印象

没等我们按门铃，一位工作人员隔着门就发话了：“你们有什么事吗？”为了防止再有什么误会发生，我赶紧摘下了装酷用的太阳镜，谨慎地对上了接头口号：“我们昨天已经和×××编辑约好了”。不想这句暗号果然奏效，那位工作人员立刻打开了笨重的门，“你看看你看看，外面多热啊，赶快进来……×××？他刚和××一起出去了，你们先坐下等会儿……来，给你们杯子，今天外面真热，渴了吧？去接点矿泉水喝吧，那儿是凉的……”面对这位客气的工作人员，我们还真有点不好意思，但我们实在太渴了，每人连喝了三大杯冰凉的矿泉水，喝成“肚歪”后，我们静静地坐等那位小编回来，我也耐不住性子，开始左顾右盼起来。

编辑部是在半地下室的位置，虽然看上去有些别扭，但倒也光线充足。凭心而论，编辑部面积不是很大，甚至可以说有些“袖珍”，不过屋子确实很整洁。这里的每个人看起来都很忙碌，在我们旁边就是广告部，我发现屋子里的人在不断打电话、接电话，另一间屋子（好象是发行部）里，刚才接待我们的工作人员在电话里正在和对方争论什么，好象在说跟发行有关的事情，可我怎么也听不明白，身旁的工作室负责人悄悄提醒我，《大众软件》好象和邮局闹翻了……“这世上居然还有人和《大众软件》过不去？《大众软件》可是财大气粗啊，难道邮局不想赚钱

了？”我一边这么想着，一边扭头注意到对面和我们隔着一扇玻璃墙的屋子。“哈哈，这想必就是娱乐组了？”我刚想去窥探一下究竟，只听见大门关上的声音——约我们的小编回来了。

可爱的小编们

看到有两位编辑回来，我忙起身问道：“请问哪位是×××编辑？”“你们是ZIP工作室的吧？呵呵，刚才在外面看见你们了，没敢认……”小编笑道。

我们两个依次做了自我介绍，并和那位小编握了手。关于合作的事情谈得很顺利，没谈多一会儿就只剩下签授权书这一件事了，看到“公事”已经谈得差不多，我就开始和小编聊起其它的话题来……我们谈到最古老的游戏，谈到电脑游戏的发展，谈到我在杂志上的拙文……由于大家都是电脑玩家，所以聊起来自然很投机。谈到编辑部的情况，我们才知道，原来除了因为要保密外，《大众软件》真的是没钱弄一处更好的地方做编辑部，这让我们感到很惊讶。

“你们以为《大众软件》很有钱吗？呵呵，我们现在只是因为有广告收入才能维持下去……”

谈到和邮局的不愉快事件，小编一下子严肃起来。“你们可能想不到，其实我们也有很多烦心的事情，哎……你刚才不是问我，为什么年初的游戏排行榜选票忽然变少了吗？这也跟邮局有关系，有一部分选票他们没给我们……”

看到小编一脸严肃，我急忙掉转话题，开始谈论Walker。“你们那位最近主持应用软件榜的Walker，那家伙很有意思啊！”“啊，我想想，Walker就是……啊，说曹操曹操到，喂，过来，我们正在谈论你呢！”看到Walker，我不免大吃一惊，这家伙……也就比我矮一点吧！“嗨，你好，我们前两天通过几封信——我叫牧童啊。”“啊，我想起来了，我们在信里‘对骂’来着，哈哈。你居然这么高，真没想到！”“我在第一封信里的语气确实重了点，真不好意思……”“哈哈，没什么的，我也希望有人给我提提意见啊，要不然我写这些东西有什么意义呢？”

……

言谈中，我发现Walker是个相当豪爽的人，想到什么就会说什么，而且随着聊得越发尽兴，他的嗓门也就越来越大，我甚至有些为他担心，要是这时候老编来了怎么办？我真怕他这个月的“人民币”会有危险……也许是聊得太热烈，我们竟忘记了时间，一看表已经是中午了，我们和开始的那位小编在广告部打出了一份协议，然后他和我们工作室的负责人双双把大名一签，就算完成了今天的“任务”。

“啊，中午了，你们就在这里吃饭吧，你们等着，我去拿……”没过多久，小编端着两份盒饭走过来。“你们来得不是时候，我们星期五的饭不太好吃……”我一边示意不要紧，一边问他：“你们这些编辑每天中午就吃盒饭吗？”“我们有时侯也出去吃的……”

这时Walker走了过来。“实在不好意思，我不能陪二位了，这是我的名片，有事给我发信吧！”“那就不耽误您了，我回去就给某人发信！”我一边说一边接过Walker的名片，名片上有我们很熟悉的绿色“Popsoft”字样，幸好名片上的名字是汉字，而不是“Walker”，要不然老编非跟他急不可。

吃过午饭，我们该走了。我提出想见见晶合实验室（玩家组织）的负责人×××，我第一次在杂志上登稿就是这位编辑录用的，那是我第一次收到稿费，而且以后也经常联系，所以我非常想见他。于是小编将我们带进了“娱乐组”，众位小编正在趁午休联游戏。

“×××，别玩了，有人要找你。”

“您好，我是牧童……您收到我那封信了吧……没能加入晶合我也很遗憾，不过我和ZIP的家伙们在一起真的很开心……”——因为以前发生的种种事情，我一直害怕这位编辑在生我的气。

“开心就好，这个最重要了，呵呵……”可能是我的形象令这位编辑颇感意外，他竟有些腼腆。

“你们在连游戏吗？”

“啊，我们每天中午都联一会儿游戏，现在我们在连‘KKND2’，不过我被人灭了……”他一边说一边指着他破碎的基地和最后一点小兵。

“那我就不打扰您了，我们要走了，见到您很高兴。哪天我如果来了灵感没准儿会投稿的，不过现在我已经失去信心了，呵呵……”

临走时，我顺便看了一眼站在打印机旁的“鲲”，让人高兴的是他好象已经完全康复了。

出门前，我看了看表，原来不知不觉间，我们在编辑部呆了两个多小时！

阳光灿烂的日子

告别编辑部，我们又回到了37度的“大烤炉”中，可我已经感觉不到这些了。我慢慢地往回走，脑子里一直回想着刚才发生的，我觉得《大众软件》能有这样一群可爱而敬业的编辑，的确是一件让人高兴的事情，看来我们这些热爱《大众软件》的读者大可以放宽心了！

第三波九行星系列活动

本刊编辑部

暑假是所有学生的天堂，为了让我们广大的玩家能够过上一个既快乐又充实的假期，第三波公司特意为广大同学们和电脑游戏玩家准备了9个精彩、有益的好产品，并分别以太阳系的九大行星命名。希望这些产品能够陪伴你们度过一个轻松的假期，愿这些产品都能够给大家留下美好的回忆！

☆水星——《神偷》

游戏类型：主视角射击

制作/发行：Eidos/Eidos

发售日期：1999 年7月

各位喜欢Quake-like类游戏的玩家们福气喽！笔者以下将要介绍给大家的这款游戏《神偷》（Thief:The Dark Project），虽然也是一款Quake-like类的游戏，但它的内涵却与一般的Quake-like类游戏大相径庭。大多数的Quake-like游戏都相当的血腥暴力，但在《神偷》的世界中，玩家所扮演的将不再是个单纯的战士，而是一位技巧高超的窃贼。如果您不花一点心思去研究通关方法的话，相信您无法单纯的以格斗来赢得战斗的胜利。

在《神偷》的世界中，各位玩家所扮演的角色不再像昔日般是个英雄或战士，而是一名不折不扣的窃贼Garrett，而且他的技艺相当的高超。由于Garrett每次都能顺利地完成委托人的任务，因此他的名声也在同行中越来越高。这次，他的委托人希望他能从城中最大的黑帮中偷取一件失传已久的圣物。这对Garret来说将会是一项能力与技巧的考验，因为他在任务中将得不到任何的支援，也没有任何的线索，唯一可得到的就是任务完成后的名与利，当然Garrett为了追求在窃贼行业中更高的成就，让自己的事业更上层楼。于是Garrett毅然决然地接下了这项危险的任务。

对众多喜欢Quake-like类游戏的玩家而言，主视角射击游戏的最大乐趣在于可在广阔的场景中不断地探索新鲜的事物，这也正是高科技所能给予游戏的丰富内涵。在这个游戏中，制作公司不仅把即时光源系统的画面特效加入其中，更是把场景环境与娱乐性结合在一起。例如：在《神偷》的世界中，你射出一箭，你将能够清晰地看到这支箭飞出后的光线变化——由亮转暗；劲道的变化——由笔直而到偏斜。

游戏中的敌人也是相当的敏锐，当你与一个守卫交战时他会大声呼救，而所有听到叫声的守卫都会闻风而动地前来救援。游戏中的物件也是相当拟真的，如果向箱子发射爆炸箭，箱子会被击得粉碎。显然，游戏的制作者试图建造一个真实的世界，在那里玩家需要解决一些他们以前从未遇到过的问题。

正所谓“工欲善其事，必先利其器”，各位玩家在游戏中将会有一把剑作为近身肉搏战之用。除此之外，弓箭更是随身必备的致命武器，如水箭可以熄灭照明用的火炬，使房间漆黑一片，自然好办事了；音箭可以模仿出脚步声，用以引开敌人最为适合。玩家在游戏中需要灵活运用这些不同的箭，一定可以事半功倍。总之，玩家在游戏中不应该以杀人为目



标，而应以完成重点任务为目标，尽力避开敌人的耳目，减少战斗而来完成任务。

值得注意的是，《神偷》描绘的是一个非常奇幻的世界——虽然无论从那个角度看，它都是一个传统的幻想世界，但这都是表面的假象。你若仔细观察就会发现，它实际上是一个将多重元素合而为一的混合体。这里不但有矮人、精灵这样的古风浓郁的魔法生物，更是有许多未来世界的现代化机器甚至是您闻所未闻的东西，这些角色的加入都使得整个游戏增色不少。在整个游戏中，玩家的任务不是一成不变的。您将面临非常多的挑战：逃狱、暗杀、解救等等难度极高的任务。而在这些任务中，您一定要切记："勇猛不是解决一切问题的手段。"

☆——金星——《工人物语III》

游戏类型：策略
制作/发行：Blue Byte/Blue Byte
发售日期：1999 年7月

《工人物语III》与其前作相比在各方面有了较大的提高，它与一般即时战略游戏相比，最大的特点是建设



和战斗的各个环节紧密相连，真实性较强。具体的优点就不多说了，从它在欧美一面世就有50万的销量可见一斑。游戏安装完成后有一个设置程序，游戏的品质可以人工调节，在较高的配置下，游戏有很好的声光效果；但在P133和32M内存的机器上也可以运行，效果尚可，速度基本上可以接受。

另外，对E文不好的玩家有一个好消息，由于《工人物语III》基本上都使用系统字体，并有按键提示的功能，如果使用有"全屏汉化"功能的翻译软件就可以将游戏"汉化"。虽然有些地方牛头不对马嘴，但理解和操作决无问题。比如使用"地球村"，运行起来十分稳定，中英文可随时转换，中文释意也比较准确。

《工人物语III》在玩法和操作上与前作有了较大的变化，而且《工人物语》系列由于生产的环节较多，同时相互关联影响，上手有一定难度（还好熟悉以后发现操作其实并不复杂，精力可集中在战略构思上）。而且还引入了神的概念，不过三个种族的神都爱喝



酒。建小神庙以使军队升级，建造大神庙后可以每五分钟一个的速度，自动产生巫师。随着小神庙的祭祀不断进行，巫师的魔法力量不断增强，点击巫师或热键"V"可查看现有魔法值。魔法使用时先点击巫师，然后移动到施法地点，点击状态窗口的魔法按钮，左键选择施法位置即可。魔法值使用后会随祭祀恢复。每个种族都有十种魔法，三个种族的魔法只有部分不同，其中一种叫作"天降礼物"的魔法可随意改变地形！由于巫师在游戏后期才来得及生产，所以相比之下军队升级更为重要一些。具体的魔法种类由于种类不多，大家可在游戏中自行研究。

《工人物语III》是一个相当有特点的游戏。游戏有时会有一些小的bug，有一次在运输繁忙时，有个地方总被卡住，疏通后就正常了。虽然游戏还有一些缺陷，但制作精细，非常值得一玩。

由于建设周期长，联机作战无法使用速攻法，相当考验玩家的战略水平，与其他的战略游戏有较大的不同。由于单机游戏基本上只有地图和难度的不同，有兴趣的玩家不妨试试联机战斗。

☆——地球——《大航海时代外传》

游戏类型：策略冒险
制作/发行：Koei/Koei
发售日期：1999 年7月

由日本光荣公司制作的'大航海系列'，长久以来一直深受许多喜欢冒险、热爱海洋的玩家所喜闻乐道。而前代作品《大航海时代II》推出至今以历5年之久，这次的《外传》则应该可以起到一个承前启后的作用，能够稍微安抚一下玩家寂寞已久的心境。这次的游戏仍以欧洲航海盛行时期作为蓝本，把原本平平无奇的航海

贸易游戏注入RPG的剧情，将故事情节、探险及海战等特性纷纷融入游戏之中。游戏中共有6个海权国家，玩者除了必须注重海上贸易之外，还得依照游戏情节走向，面对未知的环境与广大无情的海洋，逐步将故事发展下去。相信我，《大航海时代外传》绝对可以满足所有充满梦想的探险家。

公元16世纪初期，欧洲各国正是航海技术兴盛的时



期。各国为了拓展自己的疆域范围、争夺海上的霸权利益，不断地派出舰队对外探险，建立了一个又一个的海外殖民地。然而丰硕的航海利润更是让人眼红心跳，不久海上出现了一批又一批的海盗船队。他们是一群贪得无厌的狩猎者，是文明世界的垃圾，但是他们相当地自豪且以此为乐。

玩家在《大航海时代外传》中，将亲自驾驶着自己的小船，自由自在地遨游在碧蓝的大海之上。不论你是在哪个海域航行或在港口停泊，都会遇到各式各样的人、事、物，相当的丰富多彩；在海上航行时更是会碰上大浪、海啸或是勾引船只触礁的人鱼妖精等等，这时你的船队就可能会损兵折将，那么你就必须要到港口的酒吧中招募水手。当然也可以顺便在酒吧内以酒会友，认识几位知名的航海家，有幸还能够邀请到他们与你一起航遍七大洋呢！和酒吧里的赌客们玩完几把“梭哈”后也许能够探听到遗失许久的谜一般的宝藏喔！

在一边寻找神秘宝藏的同时，也可能会接到许多的任务，有些是请你帮忙寻找失散已久的亲人；有的是为了国家的利益着想，而来请你绘制航海图。但最常遇到的还是货运啦、采购啦等小事情，你可以乖乖地完成任务慢慢地赚钱，也可以“黑他们一把”把货物变卖或卷了钱跑路喽！但是这样会影响到你的信誉值哦！当然，既然是海盗嘛！那么打家劫舍就应该是家常便饭了。你可以帮助西班牙击退海上的盗贼，或是直接干起杀头的买卖去洗劫过往船只，这都将会给你带来可观的财富。但是要小心这样做的后果——被各个国家通缉，或成为军队或其它海盗的眼中钉肉中刺！

《大航海时代外传》对所有的玩家来说都是一个内容丰富，长知识、长见识的上佳作品。在此我们隆重将其推荐给所有的玩家们，让我们一起来沐浴着海风一起成长吧！

☆火星——《异尘余生 II》中文版

游戏类型：角色扮演
制作／发行：Black Isle／Interplay
发售日期：1999 年8月

话说当年爆发全球性的核大战后，许多人躲到各地的庇护所而逃过一劫。百年之后，13号庇护所因为净水系统出现问题，在百天之内将危及当地所有人员的生存问题。因此长老们决定派遣一名智勇双全的勇者，到外面的世界找寻零件，以便修复坏的净水系统。虽然经历了种种危难，这名勇者最后终于还是完成了任务，平安归来……。这是《异尘余生》的故事情节，如今故事将在《异尘余生 II》的世界中继续延续。这位英雄在完成任务之后，因为受到庇护所中的人排挤，只好黯然地离开，远赴他乡去了……

匆匆数十年过去了……故事的主角已经不在人世了，但他原先居住的村落却再次面临了新的危及。啊！幸好英雄的后代从其祖父的笔记中得知了更多的野外生存技巧，于是他象他的祖先一样，毅然决然地踏上了这场命中注定的不归路……

在《异尘余生 II》的世界里，没有事情是绝对的（和现实生活相当的类似）。你可以扮演好人或是坏人；你可以毁掉一个核电站拯救村庄或是让电站继续运行却毒害周围区域；你可以撞开一扇门或是撬开一扇门，甚至炸开这扇门也随你便，游戏中不会硬性规定你要做什么事情，这样的开放度您应该满意了吧！绝对的图形网络MUD。而且《异尘余生 II》中更是提供了相当丰富多彩的任务，但要用什么样的手段来完成则完全取决于您的个性



了！在《异尘余生 II》中，你可以学习许多不同的技能，并运用这些技能来解决各种问题。能够运用不同的技能来解决同一个问题是《异尘余生》系列最大的特色及魅力所在。你可以将自己训练成一个善于言辞的外交家，用“三寸不烂舌，两行伶俐齿”来说服周围人消除敌意；或将自己训练成一个终极杀手，只要有人挡路就来个“杀无赦”。总之，你学习的技能更影响了你完成所运用的手段。遇到问题时您不妨试试用不同的方法来

解决，可能会有意想不到的后果哦!

或许有些人会认为续集总是越做越差，但《异尘余生Ⅱ》并不会出现同样的状况，因为Interplay深刻意识到了RPG游戏的重点——耐玩性，所以此次的版图比前作足足大了两倍有余，相信绝对能够满足喜欢冒险的玩家。当然，除了版图的扩大之外，游戏的内容也更加的丰富了，玩家将面对更多的谜题和NPC。再者，游戏中更是增加了新的代步工具——汽车，这样玩家可以把装备放在车上以保留体力做别的事情。

玩过《异尘余生》的人一定不会忘记那种多重路线的游戏架构，在它的续集中这种架构依然保留了下来。所谓的多重线路，是指玩家起初为人物设定的各种属性，会影响到游戏中的事件及人物对话的内容。换言之，玩家如果再重复一次，将定能发现游戏中的状况有所差异。《异尘余生Ⅱ》采用了开放式的设计，玩家在游戏中不会因为无法完成某个任务而不能过关。由于游戏中并没有关卡的限制，玩家可以依据个人的喜好到处探险，或去寻找自己想要的物品。总之，您在这个世界中很自由就是了!

游戏人物的专一性及独特性，也比前代大为提升。在《异尘余生Ⅱ》中玩家只能选择人物的一两项能力或技能进行锻炼，使得人物本身的专业性大大提高，不过这种设计无形中也增加了游戏的困难度----您无法再使得人物一专多能了。但我认为这应该算一件好事，正因为这种设计增加了游戏的耐玩度，因此玩家可通过不同的角色选择不同的技能重玩很多次。在《异尘余生Ⅱ》里你可能会遇到许多的NPC，这些NPC都有自己的个性，也有自己的专长与缺点。当他们加入你的队伍中时，要如何运用他们的专长也在考验你的领导能力。因为不同的人有不同的个性和不同的优缺点，所以他们在待人处事的态度上也大有分别。只要你能够善用这些NPC，相信比定能化险为夷的!

《异尘余生Ⅱ》在画面及音乐、音效的表现上应该算是中规中矩，而且仍保留了前作的风貌。游戏的画面风格，依然是核战之后满目创痍的悲凉景象。至于音乐方面，同样也有50年代的味道。如果，您自认是个喜欢RPG游戏的玩家的话，那么，《异尘余生Ⅱ》绝对不容错过。更重要的是它已经“汉化”了。永不结束的经典RPG，永不休止的宿命之旅，让我们携手走过!

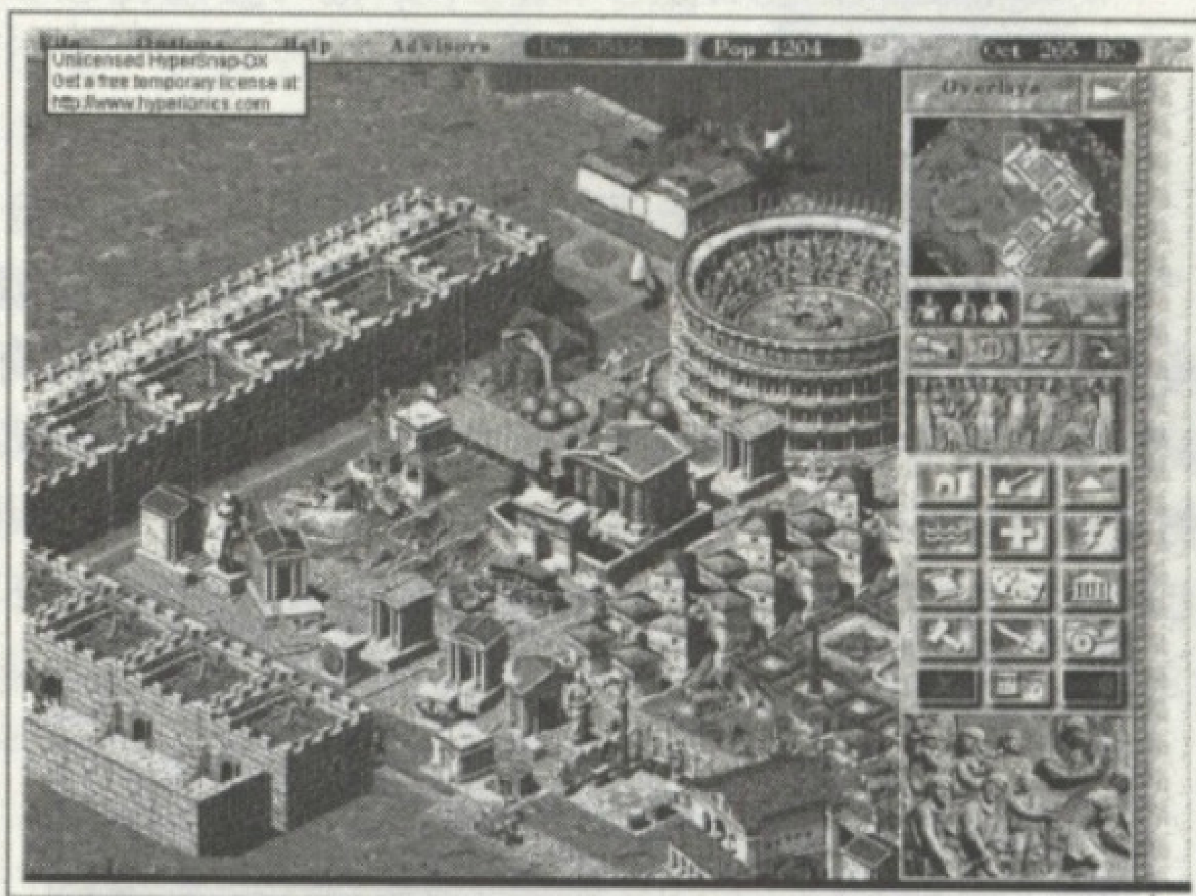
☆ 土星——《恺撒Ⅲ》

游戏类型：策略
制作/发行：Sierra/Sierra
发售日期：1999 年8月

《恺撒Ⅲ》是一款由Sierra公司推出的“模拟城市”型游戏，它在建设规划方面与《模拟城市》相似。但不同的是，《恺撒Ⅲ》(以下简称“恺撒”)加入了贸易、战争和更多的建筑，并且其音效与画面的表现都十分不俗。你的鼠标移到哪里，就等于走到哪里，指到医院附近会听到病人的咳嗽声，在学校那儿则可听到学童们嘻闹的声音……至于画面，游戏采用了2D贴图，因此没有3D加速卡的玩家不用担心了。那清晰靓丽的2D画面给了玩家充分的视觉享受。

游戏有两种模式，一是任务模式，你将从一名小小的官员开始，不停地完成恺撒给你的任务而不断升职，最终当你的声望超过了恺撒大帝时，他将隐退，把帝位让给你；另一种是建设模式，依你的喜好，选择不同的地图，你可以建立一个强大的军事帝国，也可以建立一个富饶的商业大国，或者只是象完成一项艺术品一样，只求把它做得更美。

要保持你的城市的人口始终呈上升趋势，否则？否则就是下面这个循环：人口减少→工作效率降低→税收



减少→亏本→没钱搞祭祀→神祇不高兴，而且祸不单行——海难、蝗灾会经常光顾你的国家。从而降低人民的快乐程度或者粮食歉收，然后→人民离开你的城市→就业不足→直接造成粮食减产，医院缺乏人手照顾病人、引起瘟疫那都是后话，人少了，找谁收税去呀？→人民情绪低落→离开城市……反正是个噩梦一般的循环，“马太效应”听说过吧？这里是可以得到体会的。

达成既定的指标。进入“顾问模式”的“目标顾问”项，游戏会列出五项参数指标，想过关就得先满足指标要求。游戏各关中会在各参数项下面的括号里提出对你的要求，笔者将在“游戏控制”一节中的“目标顾问”部分向各位作详细的说明。

因为这款游戏的基本配置是P90/16M内存，对于口袋里银子不多，机器配置不够高的玩家，那简直就是天籁之音！因为它在画面和架构上都做得太精致了。没有玩过“恺撒”系列游戏的玩家，一开始接手时可能会

感觉这款综合了《模拟城市2000》和《工人物语Ⅱ》的游戏在难度上稍高一些，然而一旦上手之后，你会发现这款游戏越玩越有味道。

对这款游戏有什么地方让人不满意呢？那就是它的建筑了，尽管游戏提供了四个观察视角，但是无论你将视角如何变化，你会发现建筑都是将同一个面朝向你，实在是令人遗憾。对于它的战斗场面，我个人认为还是非常优秀的，毕竟这是一款重点在建设生产的游戏，如果硬要拿它和《帝国时代Ⅱ》相比可就太强人所难了。在各位投身到“BUILD A BETTER ROME”的建设中去之前，先奉劝各位一句，平和的心情和足够的耐心是必须的，因为“Rome wasn't built in a day for a reason”。

海王星
——《三界喻Ⅱ——真爱不死》——

游戏类型：角色扮演
制作/发行：大点科技 /第三波
发售日期：1999年9月

在前作《三界喻——邦沛之谜》的最后一战——“玫瑰岛战役”中，“天、地、日、月、星”五位战士，一举击退了由爱生恨的女魔头-娜蒂，使“虹奇星”重获和平，当时的战士们也各自踏上人生的旅途。但是，未竟的谜题，在四十年后……



就是那道光，就是那道诡异之极的光芒，从万骨塔顶射出，划破了平静的天空。一层厚厚的迷雾就此渐渐消散，一道深深的情伤即将漫漫显露出来……为了爱，她几乎毁了整个世界；为了爱，他已经毁了自己的一生……现在，您将亲自探索三千年前的邂逅，如何造成一段令人心碎的故事。游戏之后，您将会冷静下来慢慢思量，所谓那真爱的定义……

《三界喻Ⅱ》使用640×480、16bit色的画面铺陈整个世界，全部的人物及场景都采用3D制作，光影与渐层的效果更是大量的运用。而且整个游戏都采用了《暗黑破坏神》式的3D视角，装备则使用‘所装即所见’系统，相当的赏心悦目。人物的攻击动作，会依照武器和魔法的不同而出现不同的招式，群殴起来相当的有快感。《三界喻Ⅱ》的地图及场景的绘制也相当有特色。城镇的建筑风格有数十种之多，而且每个场景都能表现出当地的特色，当玩者进入一个新的冒险区域时，定然会有焕然一新的感觉。

在《三界喻Ⅱ》的世界中有三大国家：邦沛帝国、里姆斯帝国和迈亚帝国。制作组分别为它们构思了一些充满着奇幻色彩的场景，例如：有个叫“不死门”的无重力空间，当玩家来到这里时，可以看见很多扭曲的时钟遍布在空间中，时间完全的静止。另外还有个村子里有着一个诡异的湖——“17岁之湖”，因为整个村子里的少女到了17岁就会无故地在此消失，只留下一双鞋子。而这些鞋子都被收集在祭祀楼中，形成怪异的景象，这些地点都有待主角前往破解其中的秘密。

在游戏中，您将遇到其它的四名同伴，而这五位主角分别代表了“天、地、日、月、星”这五种属性，在人物状态表中各有表达的含义，而且有不同性质的专长魔法。此外，人物状态表中也显示了装备部位包含：头部、武器、防具、盔甲、手部和脚。而且每个人按照真实比例设计了负载，如果负载过重将会影响到人物的攻击和施法。而且，每位主角各有擅长的使用武器类别，例如：苏菲亚可以使剑，但由于体质较弱，因此若把短剑装备给“雷多”，则他会将它当成飞刀来使用。

在整个《三界喻Ⅱ》中有20首WAV音乐，其中不乏上佳之作。比如：进入邦沛国城堡时雄壮宏伟的‘邦沛之谜’；在兽人兵工厂中敲击着铁砧的异世界音乐；以及主题为“17岁之湖”的雪景音乐；北风呼啸、雪花纷飞的音乐将伴随着玩家解开少女失踪之谜。在前作《三界喻——邦沛之谜》中，那些令人又爱又恨、伤透脑筋的数字谜题，在《真爱不死》中仍将会出现，但是会改得更友善一些，没那么天马行空，这种时髦的设计应该会很适合你的!

让我们同唱：“曾经在幽幽暗暗，反反复复中追问，

才知道平平淡淡，从从容容才是真，
再回首，恍然如梦
再回首，我心依旧
只有那无尽的长路伴着我……”

除了上面介绍6款游戏以外,还有木星——《大富翁世界之旅》（8月上市）、冥王星——《博德之门》中文版（9月上市）、天王星——《大航海时代Ⅳ》（9月上市）中文版这三款游戏，它们都是非常有特点的产品，将在以后的杂志上陆续介绍。



《憎恶》前瞻 Odium Odium



火狐狸工作室 洛凡

这是一个什么样的游戏?

一个回合制的策略RPG，也许会给玩家带来一种新的选择。这个由metropolis，一家位于波兰的游戏制作公司制作的新作，正试图为游戏定义一种全新的风格。这是个充满着恐怖和惊骇的游戏，玩家将在一连串的惊魂狂奔中揭开复杂阴谋的真相，并终于领悟到隐藏在这个虚拟的荒诞世界背后的，其实正是现实中无处不在的阴暗和丑恶……

故事背景:

故事中，玩家将扮演一名特种部队成员，奉命在世界各地执行特殊使命，从1991年的伊拉克直到2006年的巴西都留曾下足迹。在2008年，在俄罗斯的深处，有一座已经荒废了的城市，是当年用以训练特工人员的场所，并且兼做生化研究的基地。由于当年的善后工作处理不善，一些遗留下的生化变异物种开始钻出地面，这些人类、昆虫和机器的混合体占据了这座废城并袭击了周围的一些居民。作为未来世界的拯救者，必须在它们制造出更大的恐慌之前到那里了解真相。并且，如果有可能的话，消灭所有已出现的证据，将这件事控制在只有少数人知道的范围内。于是，肩负着如此重任的你出发了，陪伴在你周围的是特种部队里精心挑选的伙伴，每个人都有着自己出色的专长。

Jarek Owicz是一个波兰裔的前德国特种兵，除了优秀的战斗技能外还能流利地操几种语言。

Thiery Trantigne是一个年轻而暴躁的武器大师，在肌肉比头脑更能发挥作用的危急情况下总是能出色地证明他的价值。

Thiery Trantigne是一个医生，能沿途治疗你和队友的各种物理创伤。

游戏介绍:

游戏采用的是单人进行模式——在网络游戏成风的这个年代里似乎是有点落后。这个游戏的玩法会和当年的X-COM很象，在战斗时是回合制的策略游戏。不过《憎恶》融合了许多其它类型游戏的精髓：策略、冒险和角色扮演。游戏将有着一条平直的故事主线，伴随着大量事先定义好或随机的事件来让玩家逐渐把握到整个故事背后的阴谋，制作者强调这会给玩家以一种观看电影的感觉。游戏中的RPG成份很重，在游戏过程中必须和城市中的各种人物进行交谈以采集信息，在战斗过程中你的技能会得以提升以及学到新的技能。

暂时不知道游戏中是否加入了NPC的设计，但大多数情况下，必须完全依赖身边的三位战友和自己。好好利用小队中每一位成员的特殊能力是取得最后胜利的关键。而在不用战斗的时候，需要仔细探索所处的区域，解开一些目前还不知道难度的谜题，好获取通往下一区域所必须的条件。

画面风格:

游戏使用的是手绘的2D渲染的场景加上3D构造的人物，看起来有点象《最终幻想VII》的风格，不过由于使用了800× 600的分辨率，这款游戏中的画面看起来要细致的多了。为了凸显出游戏怪诞恐怖的主题，游戏的大多数场景都会显得灰暗和肮脏，当然在有些地方也会比较明亮；游戏中的人物以全3D构建，每个人物拥有800—2000个多边形，这些人物将在城市里种种的光源下展示他们的光影效果，并将拥有真实计算的影子。城市里还会有种种不同的天气效果，如下雨、闪电和不同大小的风等。

其他:

这款预计今年初夏发行的游戏已跳票到了今年秋天。关于这个游戏的其他部分，尤其是战斗系统和人物造型目前没有更多的资料。这款游戏在欧洲将以Groky17的名称发行。不知道大家对这个游戏有什么想法，反正我是联想到一部电影——《地下侏罗纪》，但愿这款游戏不要象那部电影一样的血腥。我比较期待它能象《国王秘使VIII》那样，给那些恐怖类冒险游戏的朋友一个真正的惊喜。

星球大战 同盟铁翼

Star Wars: X-Wing Alliance

水晶花园 松

提起《星球大战》真可以说是无人不知，无人不晓。随着今年电影《星球大战前传——幻影威胁》的上映，《星球大战》系列几乎可称得上是史上最成功的电影系列。而与电影相关的《星球大战》系列游戏作品也是层出不穷，而且款款精品。今年LucasArts 再接再厉，推出最新作品《星球大战之同盟铁翼》，各位《星球大战》的忠实玩家这回又有福了。

LucasArts的前作，X-Wing Vs Tie Fighter虽然圆了大家想用《星球大战》中的战机来互相较量的愿望，但也因此将单人游戏放弃，不仅让人感觉有些遗憾，所以此次的《同盟铁翼》终于又再度加强了单人游戏模式（也就是剧情模式）。玩家扮演的是经营双子星运输服务公司（Twin Suns Transport Service）的Azameen家族中最年轻的成员Ace Azameen，游戏初期你也许只是帮家族事业跑跑腿。例如运货物给某某补给站、为家族的运输机护航等。随着游戏的进行，玩家将发现敌对的另一集团维拉索家族（Viraxo）正处心积虑的想要抢夺双子星运输公司的市场。因为某种原因，双子星公司也会开始秘密的为反抗军运送物资。玩家必须帮家族来执行这些任务，同时，玩家也会因此而慢慢的成为反抗军的一分子。

首先从整体画面来看，不仅保持了传统LucasArts飞行模拟游戏的水而且有一定的提高。游戏中利用了更多的光影特效来营造宇宙中激光炮发射和敌机被击中的真实感，连不同的舰船引擎所喷出的气体都会有所区别。游戏中加入了虚拟座舱的功能，也就是让玩家可以在驾驶舱中以360度的视角来检视机中的情况。当舰船作超空间跳跃时会出现如同电影情节般的蓝色超空间景象，且通过无数条漂亮的白线来表现出超卓的速度感，蛮能符合电影中所谓的超空间跳跃的情景。而且目前各种3D加速卡的性能飞速提升，使得许许多多3D物件被描绘得更加生动，例如，玩家们可以真实地穿梭在大型战舰、在第二死星内部的通道中穿梭歼敌，而且各种爆炸特效制作得也极为真实。

游戏中包括了种类极为丰富的各种任务，由于游戏初期玩家扮演的是家族企业中最年轻的成员，所以刚开始的任务大多是帮企业运运补给品或是走私些原料，还有保护其家族的运输机，亦或是阻挠其敌对的运输公司以确保家族利益。但当故事进行到中期时，将出现分支路线，利用更多的选择来加强游戏的互动性。你将可以选择加入反抗军，或是继续经营家族企业，这种选择将影响其后的任务内容和结局。如果所选择的是加入反抗军的话，您将有机会亲自参与Endor战役，这是电影中最为浩大的空战场景之一，也就是重现了《星球大战》第三集最后的一段情节，反抗军必须聚集全部力量将第二颗死星摧毁，玩家可以驾驶千年鹰号（Millennium Falcon）战机飞入第二死星的通道，炸毁位于第二死星核心的反应炉，一举摧毁整个帝国。

现在，连网对战已几乎成为了游戏中一项不可或缺的功能。在《同盟铁翼》中，玩家可以在飞行员试练场中较量彼此的飞行技术，或是在五个预设的战场中进行缠斗。任务编辑器也在《同盟铁翼》中首度登场，玩家可以用任务编辑器设定游戏战场的环境，战场上的舰船和物体，玩家所属的队伍和所驾驶的战机和战机的武器，甚至可以选择是否要让双方玩家从同一个星区开始游戏。在多人游戏中，玩家不仅可以选择反抗军的战机，也将可以选用帝国军或是民用的战机和货船。玩家也可以加入电脑控制的对手以增加游戏的多样性，所以在对战模式中所能控制的选项更具多样化。

游戏在操作系统上并没有作很大的改进与变化，所有的操作设计与以前的X-Wing系列基本差不多，飞行老鸟将能够很快速的上手。而在音乐音效上则保持了LucasArts一贯的传统，交响乐曲完整的重现了电影中宇宙舰队的磅礴气势，这一点无可挑剔。

总之，此款作品继承了LucasArts经典飞行模拟游戏X-Wing的所有优点，并加入了玩家所期待的多人连线对战模式，而以另外一个角度来进行整个故事，实为一款佳作，但游戏中的3D光影特效和3D Texture的精致度上仍有很大的改进空间，单就此方面Interplay的Free Space就做得极为出色，已达到令人不可思议的地步，除此之外这款游戏实在没什么好挑剔的了！它绝对是《星球大战》迷们必须收藏的经典之作！



挥泪上九霄

几年来，巨型机器人模拟游戏之间的竞争可谓酷烈。初期的多国大战后来演变成《机甲战士》系列与《地球突袭》系列之间的生死决斗，其结果是《地》挥泪退出，更名《星月奔袭》系列了事。呆霸王《机甲》系列的成功基于以下三条：好的可玩性、好的图像和好的故事。不过若以这三条论英雄，《地》系列也不差，其它游戏也有得一比。为何《机甲战士Ⅱ》"这边风景独好"，而别人就只能仰其丰采大咽口水呢？

追溯到1994年，初出道的《机甲战士》其貌不扬，以致后来的《地球突袭》自觉比其还要靓三分。《地》和《机》应该说都有点过于新奇了，一时难以被市场所接受，再加上毫不体贴玩家的难度设计，使两者都与成功失之交臂。等到两款游戏第二次交锋之时，雄心勃勃的《地Ⅱ》甚至还抢在了《机Ⅱ》前面，早早地跳上货架等着它的对手了。这次它似乎已经胜券在握，如果不出意外，头把交椅是坐定了。然而百密终有一疏，这次毛病出在技术上，它率先使用了SVGA显卡和Win95系统平台，打算领导一把业界新潮流。记得当时还是486占据半壁江山的时期，大部分玩家仍坚守着DOS平台不肯升级。这次《地Ⅱ》显然有点跑过头了，技术上的超前使它错过了大批DOS玩家，再次与王冠无缘。而《机Ⅱ》的运气就好多了，虽然它曾因行动迟缓而急出了一身冷汗，然而当它气喘吁吁地赶到时，却发现自己来得正是时候。此时WIN95的市场已经成熟，玩家们的机器刚刚升到了奔腾级，正兴致勃勃地等着一款新游戏"烤"机呢。说到《机Ⅱ》的成功，《地Ⅱ》怎么也不服气，唯独提到运气一条，它顿时就会哑口无言，唯有低头叹气的份儿了。无论是技术、美工、可玩性、可操作性、故事、AI……《地Ⅱ》如果不能说是更好，至少也该说是一样。为何一个成功耀眼，一个晦气难驱？

去年Sierra公司重新审视了市场，发现时下正是未来战争大行其道的黄金时代。不单是机甲战争，就连即时战略、即时策略、扑克游戏、滑稽游戏和PS游戏也都纷纷搬上了宇宙，《地球突袭》的名称是否沾了点晦气呢？于是他们将去年年底上市的《地Ⅲ》更名为《星月奔袭》，并且在一代上市不到一个月就出了续集，那就是大名鼎鼎的《星月奔袭——部落》，而今《部落Ⅱ》的演示版也出现在了E3的展台上。为争夺同宗霸主，Sierra公司及其麾下的Dynamix开发人员表现出了一种几近"悲愤"的决心。

《星月奔袭——部落Ⅱ》

Starsiege: Tribes Ⅱ



山东 戈五

《星月奔袭——部落Ⅱ》（Starsiege: Tribes Ⅱ）目前所展露的细节不多，仅有一个可玩的场景。但从中可看出图像有了大幅度提高，用开发者的话来说："其感受就像置身于现实世界里一样。"游戏中的角色也比以前细腻了许多，看上去更加光滑，细节也更加清晰。这里还多了一个崭新的部落：BioDerms（由人类奴隶基因工程生产出来的新人种，它的天性就是要消灭人类）。《部落Ⅱ》的武器库并未全部打开，从已知的情况来看，开发人员对武器似乎也进行了某种程度的加工，看上去"酷"极了（尤其是带有上光弹夹的等离子枪）。开发者许诺说将会有3至5种新式武器登场，考虑到它们可能对游戏的均衡度将产生的影响，设计上将慎而又慎，要经过大量的测试之后才能最后敲定。

《部落Ⅱ》在今年的E3大展上声势夺人，他们展出的实物尺寸车辆模型在PC展厅十分抢眼，与PS展厅SONY公司的劳拉巨像遥相呼应。这种带有加农炮的越野车将会出现在游戏中，它能容纳两个成员，一个驾驶，一个开炮，想必能给玩家们带来极大的快乐。其它的改进功能包括：多达30幅新的场景地图；即时语音会话功能；真实质感的水面；充满了新的物体的环境；以及可变的多人作战模式。（游戏的多人作战模式可达"16对16"，倘若某天你在网上仅仅找到了一个对手，你们依然可以采用"16对16"模式开战。你们各自选择一个部落，再将其它15个部落设成附属部落，然后喊声"给我上"就行了。两个人依然可以打得天翻地覆，热热闹闹。）

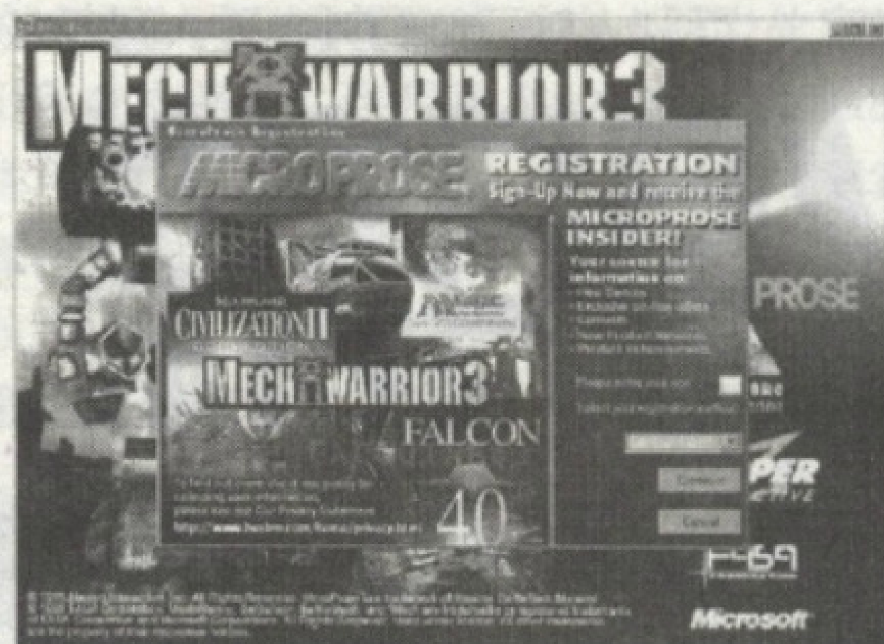
《部落Ⅱ》要到明年年初才能问世，将来会出现有关这个游戏更多的细节。但愿这篇"快报"能使焦急的玩家们对这款游戏的来龙去脉有一个大致的了解。

游戏试炼场

You Xi Shi Lian Chang

机甲战神III（MechWarriorIII）

游戏类型：射击
发行：Hasbro Interactive
制作：MicroProse
系统配置要求：奔腾166、32MB内存、WIN95/98

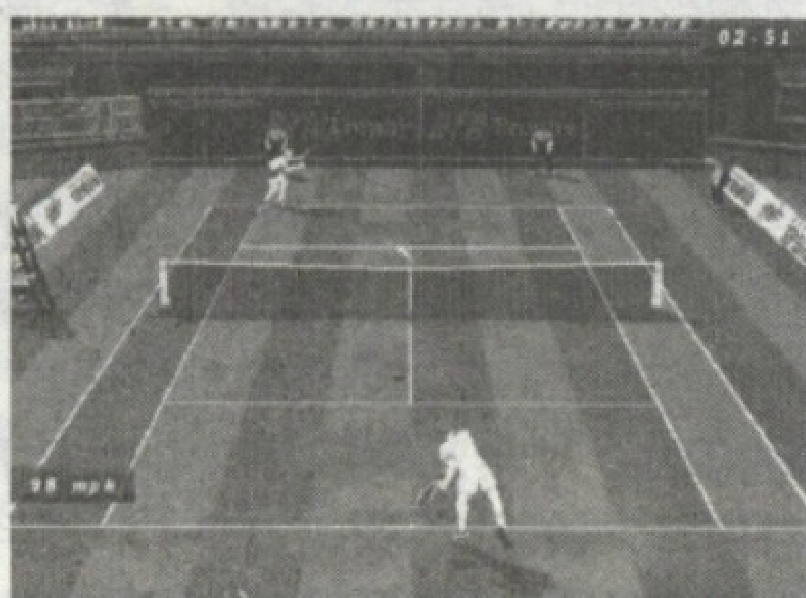


曾几何时，“机甲”这个名词已为我们这些痴迷的电脑玩家所接受，只要一提到它，脑海中就会涌现出这样的形象：30英尺的高大身躯，一身钢筋铁骨，没有灵巧的双手，代之以犀利的武器，它们是人类的捍卫者……或者是掘墓人。

其实，我和大多数人一样，是从第二代开始了解《机甲战神》的，在当时的技术水平下，《机甲战神II》以其精致优美的画面表现、扣人心弦的任务情节，吸引了大批的玩家，从而成为此类模拟射击游戏的代表作。经过长时间的沉寂，《机甲战神III》再一次出现在大家面前。

初见《机甲战神III》，你就可以断定这是最好的。平缓起伏的地形再也看不见以前那吓人的棱角；巨大威武的机械人也显得活灵活现；武器发出的光影达到一流的水平。其实，现在的游戏画面如何漂亮我都不会感到惊讶，这已不仅是一种潮流，它已成为基本条件。音效方面的进步是显而易见的，战场上的自然音响再加上隆隆的炮火声，杂而不乱，很能将人带进游戏制造的氛围。

游戏的整体水平较前一代有很大提高，只是在操作上不但没有进步，反而有所下降，尤其是操作感，拖泥带水之感令人发指。如果能够改掉这个缺点，那就真的完美了。



VR网球（Virtual Tennis）

游戏类型：体育
制作：Gremlin
发行：Interplay
系统配置要求：奔腾166、32MB内存、WIN95/98



大家还记得当年在FC上那令人废寝忘食的“网球”吗？在那个年代，简陋的硬件条件下产生的游戏令我们如此投入，如今，在这硬件飞速发展的时代，这款《VR网球》有什么表现呢？

既然叫作“VR”，当然很仿真了，从球场的景物到运动员的一举一动都被塑造得切实逼真，画面表现当然不能和FC同日而语。游戏的操作也不象FC上那么简单，虽然还是方向键加A、B键，但力度的掌握使游戏更加真实，难度也更大。趋向真实就意味着复杂，游戏的难度会令不少人却步。

尽管无论从哪个角度来看，《VR网球》都不再是FC上的那个小游戏可以比拟的（这是理所当然的事），但给我的感觉却仿佛有所欠缺，也许是游戏难度太大，也许是现在可选择的太多，《VR网球》再也难以带给我FC时代的快乐。

勇敢的心

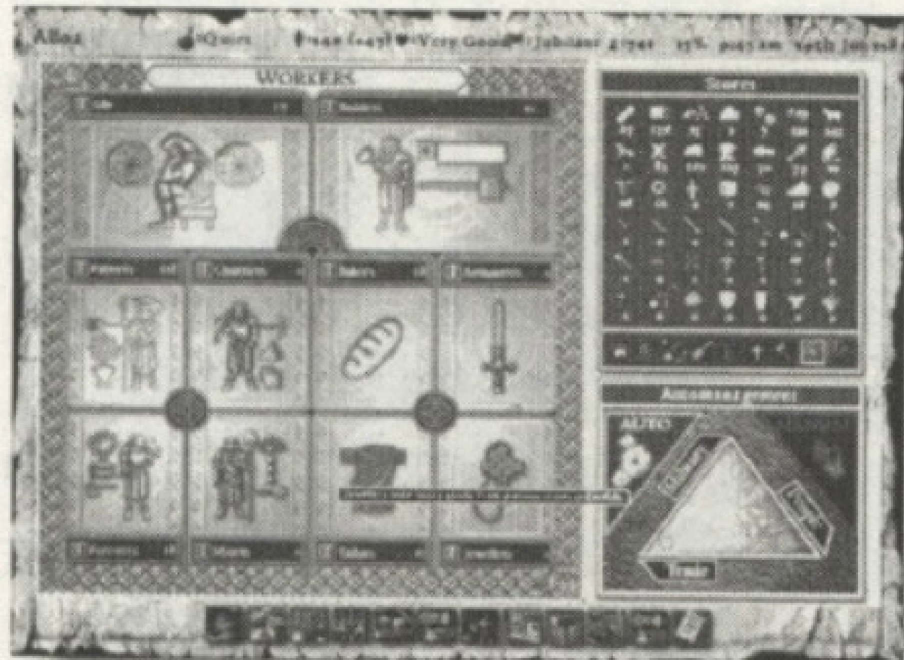
BRAVEHEART

◆天骄创作室 吴冠军

有没有尝试过长途跋涉行军两个星期、衣衫褴褛、食不裹腹还要继续前进的滋味？是否体会过在疲惫不堪时，眼前突然出现一片郁郁葱葱的大平原，然后多日来抑积于胸的郁闷刹那间烟消云散的心情？正当你极目驰骋的时候，一阵低沉的隆隆声伴随着美妙的苏格兰风笛声由远而近，在地平线上出现了一支装备精良的皇家军队。对方迅速占据有利地形并且举起武器，当回首巡视你那疲惫褴褛的士兵，却惊讶地发现他们脸上并没有一丝怯懦与紧张；相反，双眼都充斥着正义的激情与愤怒。你终于不再焦虑，因为你知道自己必须面对战斗，必须为那圣洁的自由——FREEDOM而誓死战斗！

以上情景并不是笔者的凭空幻想，将近700年前的大不列颠的土地上，爱德华一世这位英格兰暴君凶残地统治着苏格兰地区，正如年前上映的好莱坞影片《勇敢的心》中所描绘的那样，一个普通的苏格兰人华莱士带领同乡揭竿而起，奋勇反抗暴政，几乎将这个残暴的统治推翻。在1999年的夏天，同样普通的你终于有机会在EIDOS公司即将出品的同名游戏中拥有这颗“勇敢的心”！

《勇敢的心》（Braveheart）的制作公司，来自苏格兰的Red Lemon声称这款游戏将综合多种策略游戏的特点。试想，将《神话》（Myth）、《文明》（Civilization）以及《英伦霸主》（Lords of the Realm）集合成一个游戏将是怎么一种景象？而《勇敢的心》就能带给玩家这种超级的游戏感受。



游戏的故事背景发生在十四世纪的英国，当时苏格兰正处在一种无政府的状态下。居民们希望得到保护，渴望生活在和平与秩序的环境中。玩家一开始将从十六个不同民族中挑选一个来扮演，每个民族均有各自的强项与弱势。某个民族可能不擅长外交却精于战斗，而另外一个民族却拥有出色的外交官，能够帮助其巧妙地避开战祸。每个民族都有各自的领地、气候、物质资源和各不相同的军事及经济实力。这就要求玩家如想成为一个出色的领导者，就必须善于体察民心。在游戏中玩家要指挥建设施工、贸易、收税以及组建一支具有战斗力的常备军。当然，也可以向自己的族民发布命令，并给每个人分派不同的工作，共同治理对内建设。

然而，对外的工作更不轻松，在强暴的英格兰政府威胁下，必须精于外交，这样才能团结内外一切可能的力量。还记得那部电影吗，主角William Wallace的首要目标也是团结。作为一个民族领袖，首要责任就是在稳固并加强民族的军事势力及扩大领土的同时，使用所有的力量去团结最大数量的苏格兰民族。不过，不同的民族还是有着不同的优先权，他们的忠诚度也是不一样的，这就取决于如何去发现他们的需要以及怎样让他们保持愉悦。如果与近邻民族结了怨，不但在以后的战斗中得不到他们的人力支援，同时还会发觉将时常会为边境的一些小冲突而心烦意乱，耗费许多无谓的精力。甚至最终与英格兰开战后，在兵力相当紧缺的情形下，还得分兵去保护途经邻族做生意的商人。即使指挥能力再出色，这样的场面相信也会令人感到无从应付。

这款游戏的一大重要特色就是具有开放式的无终止战役，能够延续多个世代不断地战斗下去，而时间却是以日进行计算的。所幸Red Lemon在安排了建设与外交的游戏内容比例后，也充分考虑到喜欢战略战术的玩家，因此游戏允许玩家自行加快时间的流逝，否则可能耐心再好的人也会受不了。记住作为领袖，任何一个决定都可能会对以后的几个世代发生影响。不同的决定将使游戏的进程变得迥然不同。相信这样的设计将使得该

游戏的可玩性较之一般的过关型战略游戏强得多。在《勇敢的心》中，没有特定的目标或者任务。什么时候想要进攻英格兰并推翻残暴政府都可以即刻施行（当然胜利与否还是取决于自己族群的综合实力）。在游戏中会觉得极为自由，能做任何想做的事，由此会感到这个游戏中的变数相当丰富多样。再考虑到游戏中有十六个完全不同的民族可供玩家扮演，相信策略游戏的忠实玩家会为此乐而不疲。



虽然该游戏以非常慢的节奏进行，但是激烈紧凑的战役设计仍会让玩家感到时间不够充裕。电影《勇敢的心》一大卖座之处就在于特别真实、甚至凄惨的战役场面。在这方面，游戏版的《勇敢的心》也全不让步，数百名战士拿着各种极为逼真的中世纪武器，诸如剑、锤，甚至钉耙等在屏幕上互相砍杀，直杀得天昏地暗，尸首横飞……战斗方面的残忍性是空前的。也许，战争从来就是这么残忍……

《神话》曾经以其独特的3D战术特色将即时战略游戏推向了一个新领域，但是《勇敢的心》可以在非常广大的地图上容纳数百个不同作战单位。同《神话》一样，玩家以第三视角控制部队行动。能够任意缩放游戏画面，即放到足够大而一眼纵览全局，或者缩到足够小以清楚地看到每一个战士的脸孔，但是一般不推荐缩到那样小，因为那根本无法指挥战斗，这也许仅仅可以用来说明Red Lemon的制作实力。在全新的3D引擎下，非但战场真实激烈，而且每个战士的骨架与皮肤均是分层制作的。这个三维引擎同样对苏格兰大草原的美妙景色进行了不遗余力地描绘。除了平视视角、俯视视角之外，还能对巨大的地域用具有深度的三维视角进行探索。将令玩家体会到日夜交替、四季更换的不同景象，在行军时还会遭逢属于那个年代的各种各样的野生动、植物……在“创建帝国”的模式中，经常要带领队伍从A地跑到B地，再流亡到C地。想象一下以三维的方式经过苏格兰草原、小农庄以及原始丛林的那种奇妙的感受，说不定还会错以为这是一款非常不错的冒险游戏。在游戏中还能够建造出完全符合当时风格的宏伟的城堡或教堂。《勇敢的心》中的地图制作相当精确，据称对于当时英国地理状况的误差仅仅在50米以内！鉴于这样的作战场面，玩家很难对每个作战单位进行细部控制，因此游戏的人工智能就显得相当重要了。在《勇敢的心》中，每个作战单位都将具有高度可信的作战鉴别力，不需要具体指令，它们也会猛攻弱者以及受伤单位，遇到强硬对手则会采取围攻或者撤退。一场战争中可能出现二十多种不同类型的作战单位，同时进行混战，包括极为可怕的骑兵。对付骑兵确实棘手，而且皇家军队多是装备精良的骑兵。如果看过电影的话，就会知道该用什么方法了来对付了（试试看那种长长的尖矛）。当然，当游戏中的指挥者大叫“HOLD”时，可千万别让士兵轻举妄动，否则尖矛的作用就不会奏效了。

所有看过电影《勇敢的心》的人或许都会对Robert the Bruce这个角色留有深刻印象，电影中扮演这个角色的Angus MacFadyen将为游戏重新录制数个小时的语音对白，而且影片中的大部分片段及对白都会在游戏中重现。这对于《勇敢的心》的影迷来说，无疑又是一项意外的惊喜。

看来，EIDOS这款即将出品的《勇敢的心》的确野心不小。它既满足了即时战略玩家追求紧张战斗的要求，同时也对《文明》系列有狂热爱好的策略型玩家进行协调。电影《勇敢的心》成功营造了一种大制作应有的恢宏气势。



如果游戏《勇敢的心》能够顺利地融数家优点于一身，那么其必将跻身成为一款在电脑游戏史上举足轻重的经典游戏。相信那些对于扮演“挖矿工”早已厌倦的玩家们也必然会深深喜欢上这样一款实时开放、同时兼顾策略与战略的新形态的《勇敢的心》。

EIDOS	出品公司
CD×1 载体	策略 类型
英文 语种	Win95/98 系统

总评 87

画面
音响
操作
剧情
娱乐

Roller Coaster TYCOON

过山车大亨



寻梦园

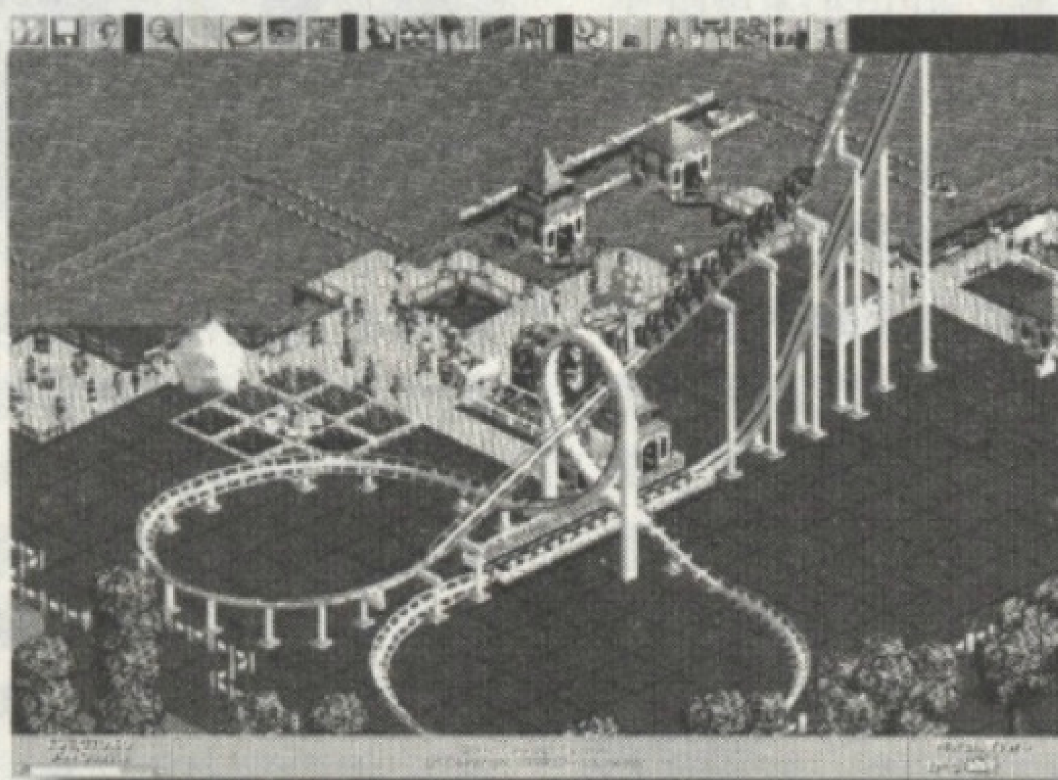
北京 流星

乘坐过山车相信大家都有过刺激难忘的体验，它几乎已成为了游乐场里的招牌项目。一个游乐场里的过山车设计得精采与否，直接影响着游客前来游玩的兴趣与数量，一个好的过山车带给游客的兴奋与刺激是难以言表的，它是无论大人小孩都十分喜爱的游乐项目。当你坐在过山车里从高空翻滚着急冲而下的时候，当你害怕得紧紧闭上双眼的时候，在那兴奋的尖叫声中，在你紧悬加速的心里可曾会想到过你自已也能设计过山车，没错，由你亲手设计并建造过山车，难道不想试试吗？在电视中每每看到许多大型游乐场里那风格独特、构思巧妙、带给游人无限欢乐与刺激的过山车，你是不是也梦想着能够设计出自已喜爱的过山车？由闻名于世的《运输大亨》游戏制作人Chris Sawyer操刀设计、MICROPROSE出品、新天地互动多媒体代理的这款《过山车大亨》就为你提供了这样一个实现梦想的机会，这是一个近年来难得一见的风格清新活泼、内容极富趣味娱乐性的游戏，可以说是老少皆宜，它能够让你充分体验到自已动手设计和制作过山车的乐趣，并为你所创造出的深受游客们欢迎的公园感到骄傲与满足。你是不是已经跃跃欲试了？别忙，让我们一起进入这个过山车的世界。

时下的游戏片头流行效果夸张、画面惊人的MOVIE动画，从而吸引玩家的兴趣，然而真实内容却往往有着较大的差距，《过山车大亨》没有采用这种做法，而是直接运用本身极佳的引擎生成游戏片段为我们展示了一个轻松欢乐、引人入胜的游乐世界。进入游戏后，在显示字幕的同时，玩家们已经隐隐可以听到一阵哗啦啦的滑轮滚动声，声音由远及近、由高及低，猛然加速，伴随着游客们此起彼伏的尖叫声你面前已经出现了一座美丽的公园，哇，真是好漂亮好壮观，缤纷多彩、游人如织、笑语不断、各种游乐设施一应俱全，特别是那一座座构架复杂、设计精巧的过山车真是让人大开眼界，有双轨交错起伏跌宕的、有破地而出高空盘旋的、有凌波飞越倒悬穿梭的、还有翻滚俯冲激流破浪的……样式也是千奇百怪，有轨道式的、悬挂式的、滑船式的、牵引式的……让你想也想不到，原来过山车会有这么多种形式。在支持最高达1024×768的分辨率下，整个游戏画面细腻精美、逼真之极，片头中所演示的一切都是游戏中真实可以做到的，看到这些设计出来的宏伟独特的过山车，你是不是也有了信心做得更好？Let's go!让我们继续吧。

《过山车大亨》的主要内容是要你建造一个深受游客欢迎的公园。你可能白手起家，从开垦荒地做起，也可能是改造现有的陈旧设施、扩展公园范围使它焕然一新，乍一看有些类似《主题公园》，不过二者却是有很大的差别。《主题公园》侧重和突出的是对公园的经营管理，你要事无巨细亲自一一打点，再琐碎的事也要面面俱到地安排好，使自已成为一个优秀的管理者；相比之下，《过山车大亨》却要活泼趣味得多，公园的管理工作变得轻松，它最大的特色是给你的创造力更加充分的发挥空间，让你参与到公园的建设中，亲自去设计和建造过山车等游客们喜欢的游乐设施，用你的智慧、你的创意和你的构思建设出一个真正属于你自已的公园，儿时就曾有过的梦想将在这里变成真实。制作者采用了一种新颖的构思，为玩家提供了非常体贴的设计，令你能够很容易地轻松上手，在游戏中提供了一个演示教学课程，模拟玩家操作的鼠标一步步自动演示如何完成第一关的任务，比如如何建造一个游乐设施、如何亲手设计一个新的过山车……有着很详细的操作，在所有的提示按钮处都略有停顿，让你能看清相关的操作提示。OK！相信你已很快学会了，这时只需轻轻点击鼠标就可接管操作，开始动手建设自已的公园了。

《过山车大亨》共有21个关卡，提供了丰富的游戏场景，包括森林、沙丘、高原、湖泊、花园、海滩、岛屿、雨林、矿山、山谷、码头、山岭、城镇等。关卡目的主要是要求玩家建设和发展自已的公园，在规定的期限到达之前使游客人数、公园等级或资金达到一定的指标。随着公园的不断发展，玩家可在游戏中建造极为丰富多样的游乐设施。总的来说包括三大类，一类是普通性的休闲游乐设施：如碰碰车、旋转木马、轨道小车、恐怖鬼屋、树从迷宫、摩天轮、观光塔、螺旋滑梯……另一类是刺激兴奋性的游乐设施：如三维影院、竞力赛车、激流勇进、超引力飞车、喷气机模拟器、冲浪过山车、漂流橇板、天旋地转……还有一类是运输性的游乐设施：如迷你铁路、单轨架空列车、缆车……，在这当中除了一些较简单的游乐设施外，其余的都可由玩家自已设计建造，这新颖的游戏创意是不是令你感到很大的吸引力和挑战，跃跃欲试了呢？在游戏开始的时候，玩家需要先建造一些小型的简单游乐设施，然后开放公园迎接游客，收费的货币类型可以自由设定。据悉，在新天地将要推出的中文版中将会加入人民币，哈哈，这次中国玩家真是如愿以偿了。有了收入来源后，玩家就可以开始投资设计和制作过山车等新的大型游乐设施了。乘坐过山车你最难忘的是什么？对了，就是那变化复杂的轨道、翻转俯冲令人心悬刺激的感觉，自已制做的过山车能不能带来这些感觉、受到游客的喜爱呢？这就要看玩家如何发挥自已的创意与才智了。游戏提供有很多类型的过山车供你选择，有长橇式、反转式、小火车、翻转式、单轨式、钢铁单轨、钢架式、标准钢架式、钢架螺旋式、悬挂式、悬挂单轨、木架疯狂式、木架式、垂直式等，首先要根据自已现有的资金和公园的地形，选择好要建造的过山车类型后，便可以在一处空旷的场地上开始动工了。从停靠过山车的站台开始，慢慢延伸架设轨道，游戏为你提供了丰富的过山车设计工具，有各式的材料，有幅度不同的各种转角，还有多种的倾斜度、轨道偏转度，利用它们，你头脑中的过山车慢慢开始成形，升降盘转，波浪起伏，回旋曲折……在上升的轨道中一定要加上助推链，否则过山车可能会无法攀坡，滑落后退，造成同后面的过山车相撞，另外还要尽量减少过长无变化的直行轨道，不然游客会感到相当乏味的，最后将轨道同站台另一侧接轨，再在站台旁建好进出口，这时一个过山车便这样造好了，不过还得先进行试运行，看看轨道设计是否有物理力学上的考虑欠缺，另外再看看过山车的测试报告，看看对你的过山车在刺激性、剧烈性、晕眩性三方面指标的评价。当然，越刺激越剧烈的过山车游客会越喜欢，但如果眩晕性过高便会使98%的游客望而却步。记得笔者曾丧心病狂地先让过山车爬至80英尺的高空，再令其俯冲而下并加上两个360°的翻滚……结果便是我发现所有敢去乘坐的游客全都脸色发绿、摇摇晃晃的走了下来，而我唯一的收益便是过山车出口处的厕所收入巨增。因此，你需要根据系统反馈结果再对过山车进行结构修改，直到你满意自已的作品后，就可让过山车正式开放，接待公园游客了，看到自已亲手建成的过山车轰隆隆地带着游客们时而盘旋、时而急冲、时而攀升，听到他们不时发出兴奋的尖叫和笑声，再看到蜂拥而来排队等候的人群，会令自已心中充满了自豪，游客们的满意与喜爱也会带给自已颇有成就的满足感。此外，游戏独具匠心的个性化设计，允许你对自已设计的过山车命名，并把它保存成一个很小的专用文件，你不但可以在后面的关卡中调用它来再次为你创造财富，还可以把你的得意作品与别人交换或者参加新天地互动多媒体举办的首届“中国过山车设计争霸赛”，一展你的天才水准。



游戏中会经常对你的公园进行评奖，共有以下几类：1、最有价值公园；2、最无价值、最不安全、最危险公园；3、最整洁公园；4、最凌乱公园；5、最美丽公园；6、最佳过山车公园。你最希望得什么奖呢？当然是“最佳过山车公园”了，但这就要看你所建设的公园是否能够得到游客们的认同与欢迎了，更要看你设计的过山车是否具有独特的魅力与风格。

游戏中经常遇到各种气候状况，如晴朗清爽、烈日酷暑、闪电雷鸣、急风暴雨等，在建设游乐设施的时候就应多考虑气候情况，处于高原烈日的地区再建造高架的过山车会令游客更加燥热，晕眩呕吐，雨季多的地区就应多建些室内性的游乐设施。而根据地理情况修建游乐设施也十分重要，如湖泊水溏边多修建激流冲浪类的设施。当然你还可以改造地形来适应设计的需要，比如可以加高或降低地面，扩大水溏，伐去多余的树木。铺设更多的道路，建设了更多的游乐设施后，游客越来越多，公园里需要做的事也就多了起来。

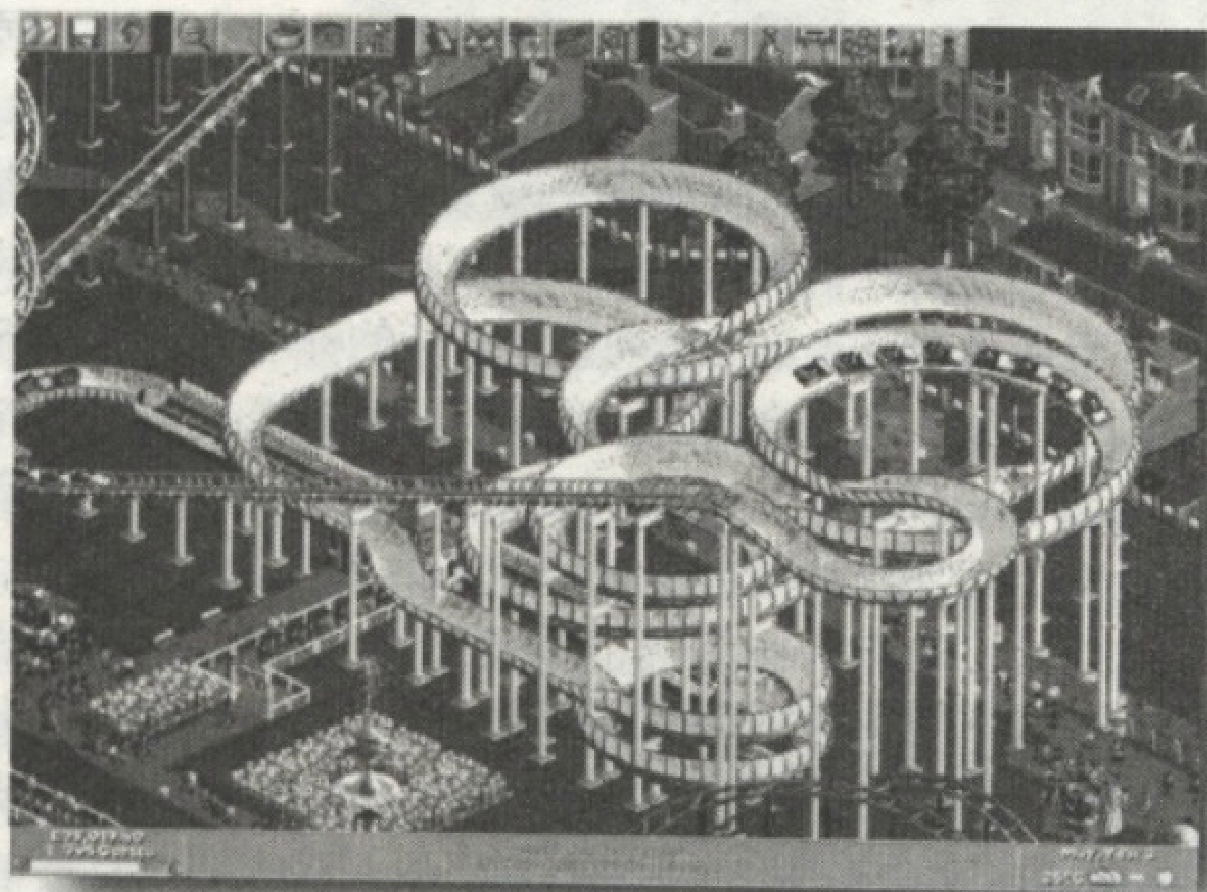
游客们玩了这么久，开始感到累了渴了，于是一间间饮料店、零食店在公园里开张了，当然盥洗室也同时修建了起来，还有一张张长椅设在四处的路边，休息好了的游客玩得更加开心了。公园愈来愈大，新的设施不

断增加，道路不断增多，游客们很容易在里面迷失方向，最新的公园导游图很快在各处的公园问讯处里开始出售，帮助游客找到更好的游玩地点。“哗啦啦啦啦，下雨了，看到大家都在跑……”伴随着轰隆震耳的闪电雷鸣，大雨倾盆而至，问讯处提供的雨伞顿时成了抢手货，不多时，朵朵花花绿绿漂亮的小雨伞好似美丽的花儿一般绽开在公园四处。雨过天晴，小孩子们又发现了商店里的新奇的玩具，很快一串串漂亮的气球就被蹦蹦跳跳的孩子们牵着飘荡在了公园的各个角落……看到公园井井有条、人头攒动，听到到处洋溢着欢声笑语，你的感觉如何呢？会不会激动得流下两行热泪呢？

公园里游乐设施使用久了，故障也容易发生了，不过有我们的维修工在，一切都会解决！那些戴着工作帽、提着工具箱的小人儿，行走在各处，检查着设施的安全，故障发生时，附近的维修工马上会接到指挥中心的无线传呼，迅速奔往现场，经过仔细检查，很快便可修复设备、恢复正常运转。

公园开放久了，垃圾杂物开始增多，平整的草坪上长出了杂草，环境变得脏了起来，游客们可不喜欢这样的环境，开始向你抱怨了，再不清理的话，游客们可呆不下去了，赶紧雇请勤杂工吧，他们到处忙碌着，打扫垃圾、清剪草坪，公园又重现了整洁的面容。

游客中不可避免地会混杂一些调皮捣蛋的人，他们总是不停地制造一些恶作剧，打坏路灯、弄烂长椅……破坏公园的环境，这时就需要增加保安警卫人员了，派他们随时巡视四处，防止这些人的捣蛋。



为了活跃气氛，公园还要请些娱乐表演人员，他们扮成熊猫等活泼可爱的形象在公园里行走和表演，吸引更多的游客前来游玩，那些因排长队的发愁游客也会开心起来。

此外，一个高等级的公园还应有良好的环境，游戏里提供有各种各样的树木，你可以沿道路两旁种植起来，阻隔风沙和烈日，形成绿荫小道，游客们行走在这里是不会感到乏累的；还有许许多多争奇斗艳的花圃类型供你选择，多在各处修建花园，将使公园变得更加的美丽；另外还可以修建雕像和喷泉，把公园点缀得更加迷人。

在你的努力下，公园的规模逐渐发展起来了，各式各样的游乐设施，熙熙攘攘玩得兴高采烈的游客，成荫的绿树、簇锦的香花。当限定期限最后一天到来之时，如果你的公园发展完成任务的话，公园里的所有游客都将高兴地为你鼓掌，并释放所有的汽球为你祝贺。看到冉冉升起的五彩气球，看到自己亲手设计出来的过山车，看到自己建设得五彩缤纷的公园、听到游客们的欢呼和热烈的掌声，真让人心中充满无尽的自豪与兴奋。正是这些看似平常的细节为《过山车大亨》带来了出众的游戏性，难怪游戏在国外推出仅仅三周便打入Internet 游戏Top 100前10名。

游戏画面细致精美，所有的景致、人物、花草、树木、游乐设施都制作得栩栩如生，惟妙惟肖，游戏音效更是逼真之极，轰隆隆的雷声回荡天际、飘落的细雨沥沥作响、哗啦哗啦的过山车轨道声或远或近、或高或低、或急或缓，一切都让人感觉如身临其境。游戏中的背景音乐也十分的动听，活泼欢快的音乐很好地烘托出了游乐场中那轻松欢乐的气氛，耳边又响起那首熟悉的歌声“我又回到我的寻梦园，往日的梦仿佛又重现……”

总的来说整个游戏难度不大，时间也相当的充足，你可以认真地设计构建自己的过山车等游乐设施，同时它采用了独特的过关方式，任务完成后你原有进度仍然能继续一直玩下去，你可以把你的公园造得更美更好，在已过关卡选单上会注明成功者的名字。这样你的所有关卡的公园都将被保存，你的所有公园也都将可以永远持续下去，因为这才是游戏真正的主题：“让你拥有自己亲手设计的过山车，让你拥有自己亲手创造的过山车公园”。据悉，将在8月和大家见面的《过山车大亨——简体中文版》将由游戏的制作小组亲自操刀进行汉化，新天地互动多媒体还特别在这个版本中加入了更多的过山车。让我们来共同期待《过山车大亨》的到来，期待我们自己的过山车公园的诞生！



NEED for SPEED:HIGH STAKES

极品飞车 孤注一掷

北京 古惑狼

EA就是EA，这个享誉全球的电脑游戏公司推出的每一款体育类游戏无不代表着同类游戏的巅峰之作，永远透着最先进的气息。《极品飞车》系列作为EA最成功的一款竞速赛车类游戏，在世界各地的玩家中受到了广泛的赞誉。游戏中那一款款梦幻级超级跑车，体现了当今人类社会汽车制造业的最高水准，拥有它们是所有车迷的梦想。在驾驶赛车风驰电掣般穿街过巷的另一面，也包涵着人类对速度的无限渴望。从《极品飞车》一代开始，使不计其数的玩家沉醉于那烟尘滚滚的赛道中。在我们还在热火朝天地玩着《极品飞车Ⅲ》、惊叹于那精彩绝伦的图像时（甚至还没有完全熟悉其中的全部赛道），蓦然间，我们的耳边已传来了《极品飞车——孤注一掷》引擎的轰鸣声……



《极品飞车》系列一直是赛车迷们的首选游戏，其制作水准与游戏的表现形式一直处于同类游戏中的领先地位，特别是《极品飞车Ⅲ》带给了我们震撼性的感受——简直太刺激了。那么它的下一版本将带给我们什么呢？作为屡屡荣获殊荣的系列作品《极品飞车》的最新产品，《极品飞车——孤注一掷》（NEED for SPEED: HIGH STAKES）以崭新的风格带给玩家更为新鲜独特的游戏经历。其实，该游戏的PS版本早已经发布，并得到玩家的一致好评，而PC版本的设计宗旨在于让热血赛手体验一种更为清新且品味独特的游戏经历。据《极品飞车——孤注一掷》的资深制片人Hanno Lemke称：“我们为《极品飞车——孤注一掷》的潜力充满信心，我们相信《极品飞车——孤注一掷》会象其前作一样重新为竞速赛车类游戏设立全新的标准，特别是新增的‘孤注一掷’模式，以及其它一些能提高玩家兴奋度的特点，比如：一流的特效和更为自然的真实感等等，我们力图在该游戏中表现名车的各项细节。”

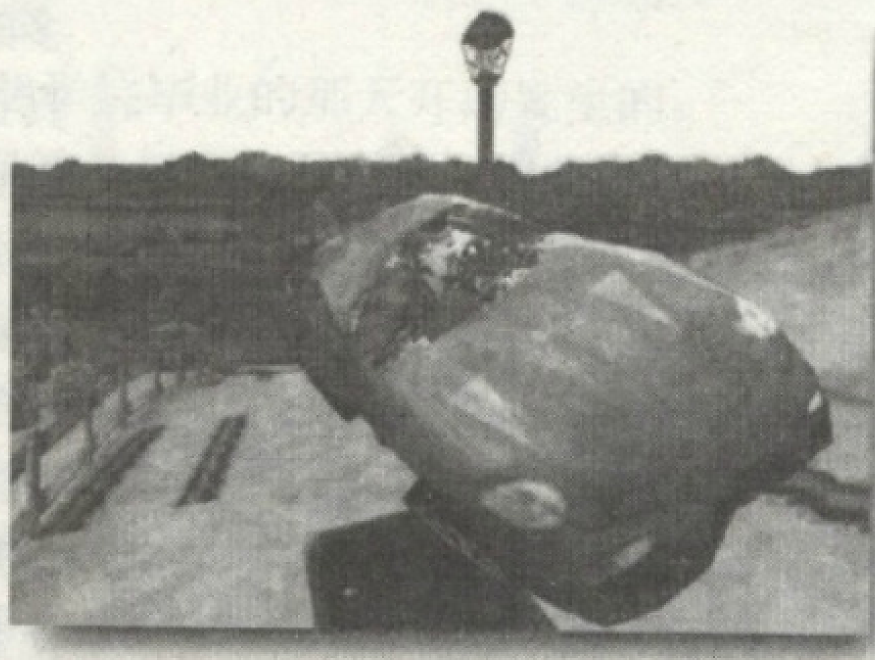


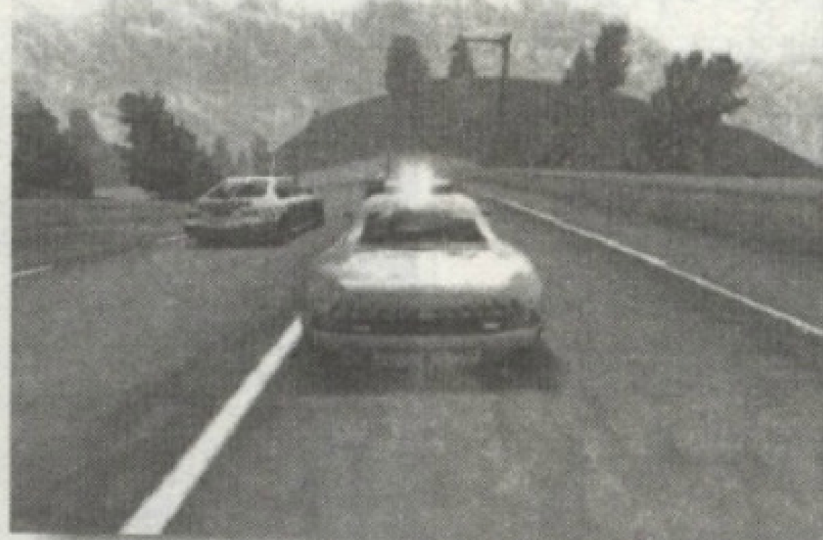
那么，准备好向更高的难度进军了吗？《极品飞车：孤注一掷》将使你能够坐在全世界最令人赏心悦目的赛车驾驶座位上与各式高手一争高下。有没有想过驾驶着一辆Lamborghini Diablo SV或是一辆Porsche 911 Turbo在街上飞驰而过的感觉？在这

里玩家将会经历到比想象中更加惬意的驾驶旅程。《极品飞车——孤注一掷》将增加许多新的车型，除了《极品飞车Ⅲ》中原有的车型外，还将包括其它国家生产的名车。车型豪华、专业，包括：宝马M5（包括一款警车）、宝马Z3、法拉利550 Maranello、法拉利 F50、兰勃基尼 Diablo SV（包括一款警车）、雪佛莱 Corvette C5（包括一款警车）、庞帝亚克Firebird T/A、雪佛莱Camaro Z28、梅赛德斯CLK、梅赛德斯SLK230、麦克拉伦F1 GTR、捷豹XKR、奥斯汀Martin DB7、雪佛莱Caprice 警车装备。玩家有机会通过游戏内的经济运行系统参与车辆交易活动。参与12种锦标赛和特别赛事，能用赛车赢得的钱购买新款式的赛车、修复受损车辆，或将原有的超级名车修改成富有个性的梦幻爱车。



在《极品飞车——孤注一掷》中，将继续保留《极品飞车Ⅲ》中非常成功的“追击模式”，不过将更加激烈、更加刺激，而且将在《极品飞车——孤注一掷》中加入一个奖罚措施，即在你争我夺的赛车中，失败者将会失去自己的汽车，而胜利的车手将得到奖金，也就是说，在本游戏中，这款游戏的最重要的特色是增加了一款新的称为“孤注一掷”的一对一的角逐模式。这种模式所增添的游戏风险性使玩家更感紧张刺激，接受这种令人兴奋不已的挑战吧！在引入钱的概念以后，玩家将可以用自己的钱去买车，也可以去买汽零配部件，组装一部属于自己的跑车，在这里，钱还有一个更加重要的用途——修车。因为在本游戏中，将会增加一个“损坏程度系统”。再也不能开着自己的世界名车到处乱撞了，因为每一次撞击，都会给汽车造成一定的损坏，如果不赶快修复它的话，也许到最后，本来让人馋涎欲滴的世界名车已是面目全非了。这个系统使得游戏玩起来更加具有真实性。当测试完这些心爱的赛车时，就赶快加入比赛，体验一次赛车的感觉吧，或许还能赢得现金的奖励呢！可以用赢得的奖金购买更好的赛车，或是升级自己的坐骑，并将其创造成为一部真实的梦幻机器，这也是本游戏的另一闪光点：第一级：降低悬吊系统并升级轮胎以获得更好的操纵；第二级：提高空气动力系统以获得更好的操纵，并减少重量以获得更快的加速度；第三级：改善引擎以获得更好的加速度及速度，升级刹车系统以减少刹车距离。如果已准备好了一切，那就把精力全都投入到比赛当中去吧。不过那时赌注会是前所未有的高！





《极品飞车——孤注一掷》同时加强了原有的刺激项目“闪电追踪”模式，并增设一系列获得专业汽车厂商授权的赛车和超级名车。特别设计的一套“汽车经济”模式，允许玩家购买、升级和修复车辆。而更为逼真的视频技术，则更直观反映爱车在行驶过程中的各种状态，全新赛道和令人瞠目结舌的特效与图像令人叹为观止。玩家可以扮演警察或其反面被追逐的对象。还有机会挑选众多的值勤车或装备实时对讲机的警车，随时警告对方被追踪的状态。而且，人工智能可以在赛道上制造随机事件，这类事件在前几圈比赛中从未出现，要求玩家对此迅速做出反应。

在图像上，该游戏处理得十分细致，特效也很逼真。比如，直观反映车辆行驶过程中的事故和损失，如有事故就会影响车辆表现；无论是玩家还是对手的车内装备和司机状态都一目了然：后车灯，转向灯，紧急刹车灯，个性化的车牌，变化的天气，迎面而来的车流，日夜模式切换，夜间行使开着前车灯。在比赛过程中，可在四个摄像机中切换。通过摄像机菜单来把自己最喜欢的四个角度设定为默认的摄像机视角。《极品飞车——孤注一掷》会将对于玩家的计算机系统的最适合设置设定为图像选项的默认设置。如果希望得到更多的图像细节，那么将选项设置到最高的水平。如果希望游戏在计算机上运行得更快，那就试着降低一些细节吧。

除上面所说的那些创新外，本游戏还包括其它比赛模式：

单一赛程模式（Single Race）

在这种模式中，可以让一或两位玩家完成一次完整的比赛。通过它玩家能够了解《极品飞车：孤注一掷》中各条赛道的情况，从而找出一条最快、最适合自己的途径以赢得比赛，当然其中包括一些用来超过对手的捷径。

闪电追踪模式（Hot Pursuit）

在这种游戏模式中，玩家可以扮演在公路上追求刺激的车手，当然如果在到达终点前超速的话，那将会有警察冒出来干预；也可以扮演警察，拦住公路上所有超速的车手。

经典模式（Classic）

这是闪电追踪的经典模式。玩家可以扮演一队警察，或是扮演两位车手中的一位。唯一的目标就是想方设法、不计一切后果地完成比赛。

追捕模式（Gateway）

这对《极品飞车——孤注一掷》来说是一种新的模式，玩家在这里或是扮演一位车手来尽可能地躲开警察的追捕，或是扮演一队警察来尽可能快地拦住所有超速的车辆。

时间模式（Time Trap）

这是另一种新的模式，也是这几种模式中最难的。作为一个车手，玩家的任务就是在限定的时间内跑完所有的赛程，然而在被警察警告的时候，宝贵的时间依然会流逝。而作为一位警察，玩家所要做的就是阻止所有的车手在限定的时间内跑完所有的赛程。如果作为一位车手在某个模式中取得了第一名，或完成了这个模式的完整赛程，那么将获得那个赛道的“最佳车手”奖。如果作为一位警察，成功地阻止了所有的车手完成比赛，那么将获得“最佳警察”奖。

多玩家闪电追踪模式

两位玩家的闪电追踪模式提供了很多的游戏选项。玩家在游戏中既可以作为对手展开面对面的对抗，又可以进行合作，与电脑控制的车手或警察一决雌雄。闪电追踪模式可以在支持TCP或IPX的局域网中顺畅运行。

注意：单玩家游戏中控制装置的功能在多玩家游戏中是不能使用的。

淘汰赛模式

在淘汰赛中，开始总共有八位车手，每次比赛有两圈，比赛结束后，排在最后一名的车手将被淘汰。而最后一场比赛将是在幸存的两位车手之间展开。

多玩家淘汰赛模式

多玩家淘汰赛将一直继续到在整个比赛中还有一位由玩家控制的赛车为止。而其余被淘汰的玩家仍旧可以控制一辆不参加比赛的赛车来继续进行游戏。

巡回赛模式（Tournament）

每一个巡回赛将由六次比赛组成，而每次比赛都会用到不同的赛道。在每一次比赛结束后，您都可以在巡回赛排名榜上查看自己的位置。

多玩家巡回赛模式

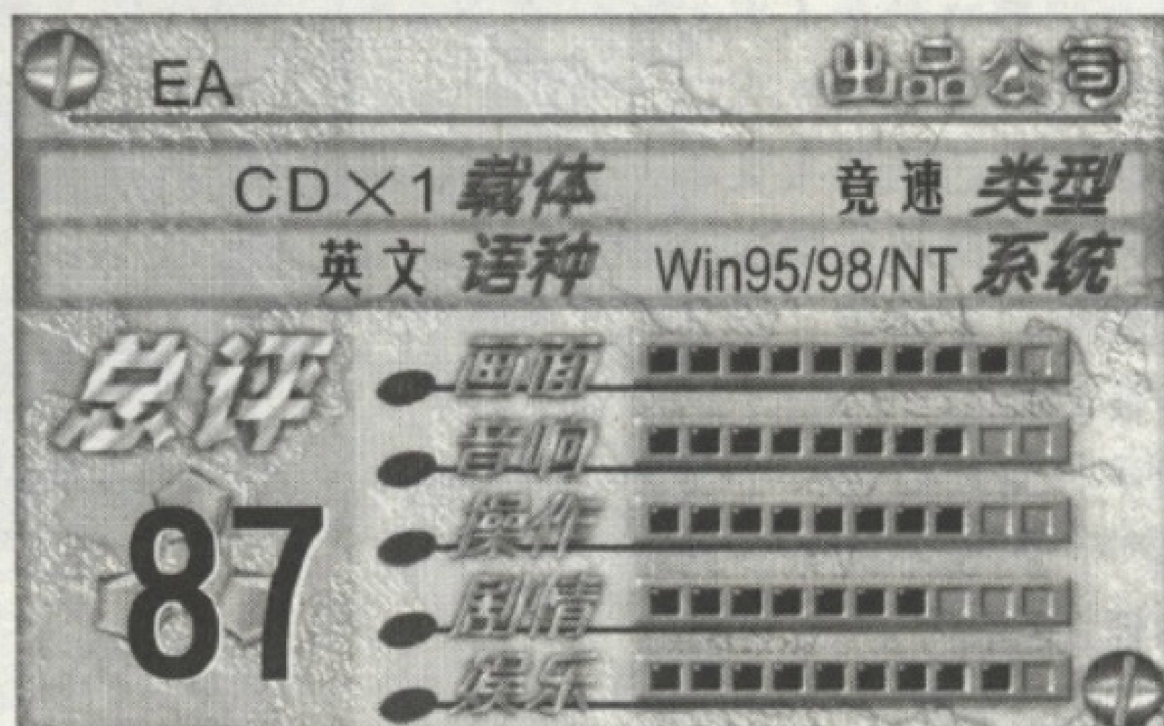
多玩家巡回赛将由八个两圈的比赛组成。

说了这些，还得谈谈本游戏的音乐和音效。《极品飞车》系列的音乐和音效从来都是有口皆碑的。《极品飞车——孤注一掷》更是不同凡响，十数首风格迥异的乐曲与赛道环境结合得非常紧密，即使是飞雪交加的赛程也能烘托得玩家血脉亢奋。当你驱车风驰电掣般的在山道上呼啸而过的时候，甚至能感觉到山风扑面而来的那一丝凉意。

《极品飞车——孤注一掷》华丽的画面、狂野的气氛、真实的资料、火爆的碰撞加上设计风格上的迥然不同，无不反映了各个层次玩家对赛车游戏的不同追求。游戏制作组由于在设计能力有限的前提下，通常只能“术业有专攻”，把力量集中在某一方面，从而导致了所谓“风格”的形成。而对玩家来说，虽然各有偏爱，但也不能完全忽略那些相对次要的东西。一款真正优秀的赛车游戏不但要特点鲜明，更应兼顾其它。在现在众多的赛车游戏中，



真正能够做到这一点的，恐怕只有EA的《极品飞车》系列。它以精美的图形、震撼的音效、详实的资料以及优良的速度感使其成为最受欢迎的赛车游戏。作为这种气质的继承者，《极品飞车——孤注一掷》的表现更是无可挑剔。如果你用爱不释手来形容自己对《极品飞车》系列的热爱，那散发着无穷魅力的《极品飞车——孤注一掷》就只能用炙手可热来形容了。对于每一个车迷加玩家来说，99年注定又是一个火热的季节！

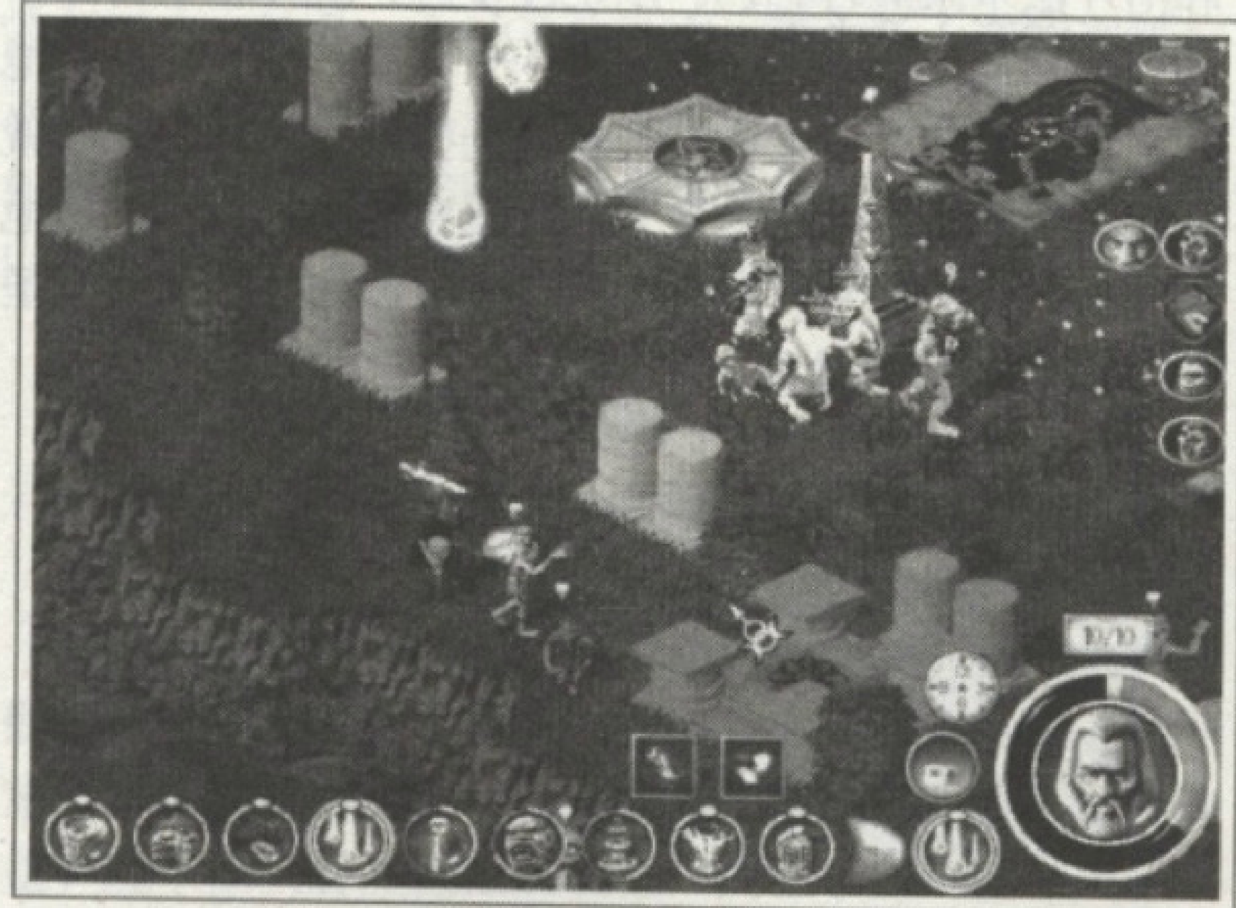






所有的故事都是从我在魔法学院毕业的那天开始发生的。

那一天，我被叔叔卢坎召唤到他的实验室，原本以为他会让我做他的学徒，但当我到达那里的时候却没有看见他。他的飞行器正停在塔的基地里，很明显已经做好了长途飞行的准备。我感到这里一定发生了什么事，整个实验室有被能量灼焦的痕迹。叔叔的法杖、旅行箱和格利摩尔也都留了下来，这些都是巫师最基本的装备，法杖可以聚集施法用的能量，旅行箱可以携带合成魔法的元素，格利摩尔则记录了关于巫术和异兽的相关知识。在桌上我发现了一张标记着路线的地图，出于某



些原因，我觉得应该按照叔叔的计划展开旅行。当我登上飞行器时，一只讨厌的乌鸦显然因为热衷于这次免费旅行而加入了我的行列。当飞行器徐徐上升的时候，我满怀希望地期待可以在地图上标出的神秘领地找到我的叔叔。

我没有想到的是，正是这一次前途未卜的旅行改变了我的命运和生活。

阿瓦兰王国

第一关 痛苦森林

当我迷迷糊糊地从草地上爬起来时，已经记不清飞行器是怎么掉下来的了。这时那只随我一同过来的乌鸦提醒我注意到附近潜伏着一个红帽子，在我消灭掉这个准备偷袭我的小怪物后，突然意识到这只会说话的乌鸦也许正是叔叔的朋友，一个寄居在动物身体里的聪明的精灵。乌鸦的自我介绍使我得知它的名字叫赫姆斯，在它的帮助下我了解到了在这个大陆上施法所需要的基本知识，并成功地召唤出一些僵尸和棕色矮人作为我的副手。

在我顺着林中小道前进时遇见了一个魔法师——卡姆罗斯，但是交谈中我注意到他显然是某种邪恶势力的代言人，在正义的驱使下，我运用在魔法学院学到的知识击败了他。

本关的经验点：

1. 与卡姆罗斯交谈：10点
2. 击败卡姆罗斯：40点

第二关 格林亨治草原

在前往格林亨治草原的路上，我调整了一下魔法，把冬青放在秩序护身符里以便能够召唤出精灵。刚到达格林亨治，就遇见了一场罕见的暴风雨，直觉告诉我，

这不是一场普通的暴风雨，一定是有人在阻挠我前进。躲过暴风雨后，遇见了一个名叫瑞格斯的独角兽。在交谈中，我了解到叔叔卢坎的行踪。但随后又遇见了在上次被我击败的卡姆罗斯，这次我没有再原谅他，终于让他永远也不能干坏事了。

本关的经验点：

1. 与瑞格斯交谈：10点
2. 杀死卡姆罗斯：60点
3. 找到硼砂：40点

第三关 绿色提琴家之村

上一关中得到的硼砂使我增加了魔法飞镖的法术，相应的，我利用获得的经验点增加了一个秩序护身符，以便能够把硫磺放进去使我拥有治疗魔法。

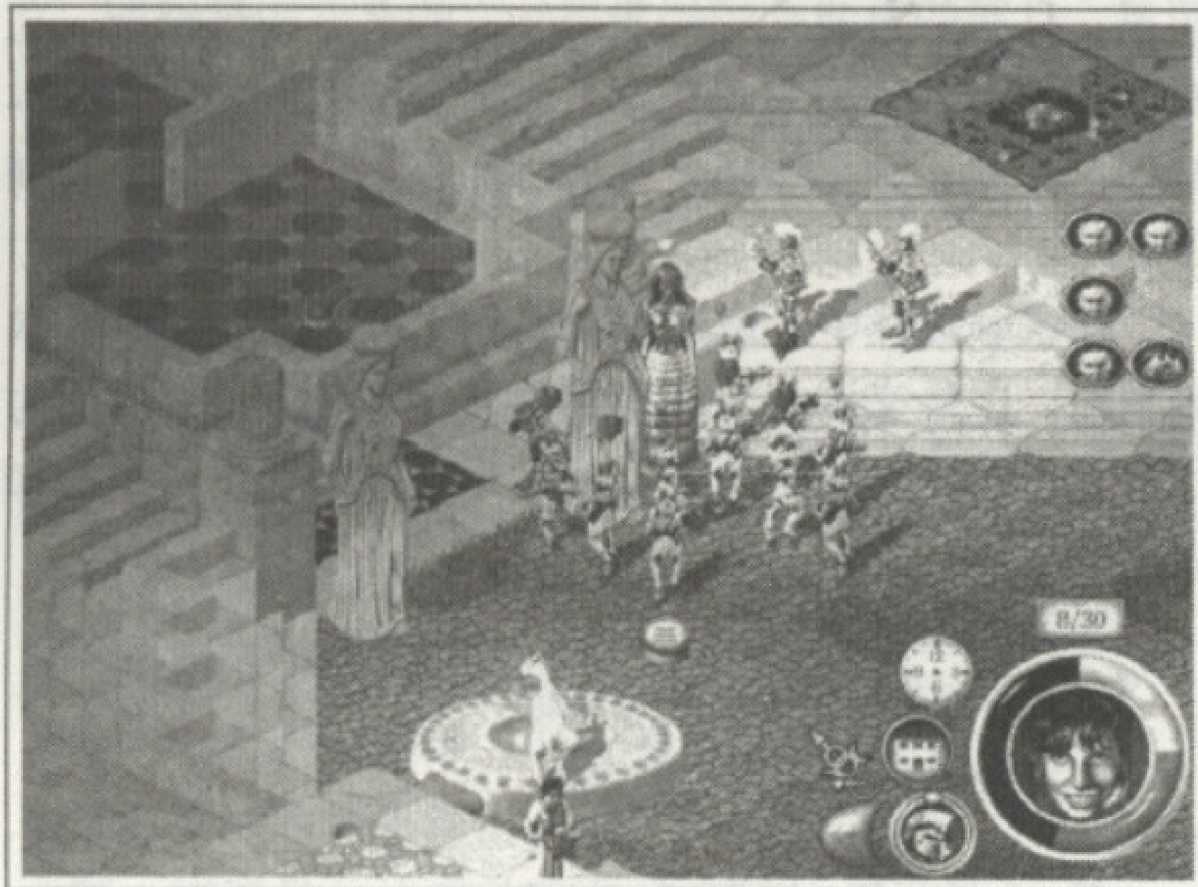
这里的旅馆主人尤瑞克告诉我，叔叔卢坎在这里住过一个晚上，还留下了一件宝物——苜蓿。但当我提出想借用苜蓿时，被他拒绝了，不过还是送了我一个排萧。可是苜蓿对我实在是太有用了，所以我只好取走了苜蓿，并被迫杀死了尤瑞克。

本关的经验点：

1. 得到排萧：10点
2. 偷走苜蓿：30点
3. 杀死尤瑞克：60点

第四关 阿里梅斯的卓斯福之村

由于附近有一个墓地，所以这里到处都是僵尸和骷髅，不过幸好我在路上把上一关得到的苜蓿放到了秩序护身符里，这样我便能够召唤出这些不死生物的天敌——独角兽。



在一个防守严密的棕色矮人的村口，我受到了攻击，不过看得出来他们是把我认错了。在我同他们的村长特维格金多交谈过之后，我们决定结盟，以便共同击败妄图统治这块大陆的邪恶魔法师——卢瑟朗。在村里的一个宝箱中，我找到了特维格金多答应送给我的钟形铃，这个东西很有用，它可以在一段时间内让所有的亡灵停止行动。另外还在教堂里发现了一个遗弃的卷轴，按卷轴上的提示，我召唤出一群圣杯骑士。在他们的帮助下，我成功地与特维格金多一起击败了卢瑟朗，并杀死了他的恶犬尤方。

本关经验点：

1. 同特维格金多结盟：10点
2. 召唤圣杯骑士：10点
3. 杀死尤方：10点
4. 击败卢瑟朗：40点
5. 找到钟形铃：10点

第五关 苹果树园

刚到达这个地方，我就极其不幸地被人引到了一个陷阱中。仅凭这种卑劣的手段，我就知道这又是卢瑟朗干的。随后，在那个长着黑羽毛的会说话的朋友的帮助下，我成功地逃出了陷阱，并救出了关押在村子里的波西瓦骑士。波西瓦的出现对我来说简直是天大的帮助，他不仅使我了解到了圣杯的故事和叔叔卢坎被关押的地方，还协助我把卢瑟朗送到了他该去的地方——地狱。

由于我们的目的地相同，波西瓦决定与我一同前进。

本关经验点：

1. 关闭陷阱：10点
2. 释放波西瓦：20点
3. 杀死卢瑟朗：50点

第六关 迷雾沼泽

这是一片沼泽地带，充满了丑陋但攻击力却十分强大的低能生物——鳄鱼，不过我早早地就准备好了闪电和治疗法术来对付它们。刚走没多远，就听见了特维格金多的声音，原来他被关在了一个小茅屋里。救出他后，他送给我一双七联盟长靴作为报答。很快，我们就找到并杀死了统治这片地方的邪恶魔法师戴格达，从他冰冷的尸体上找到芹叶钩吻，并从附近的宝箱中拿到圣杯，而后我们迅速离开了此地。

本关经验点：

1. 释放特维格金多：10点
2. 得到七联盟长靴：10点
3. 找到圣杯：30点
4. 杀死戴格达：50点
5. 得到芹叶钩吻：30点

第七关 樵夫大厅森林

这里的精灵部落酋长艾利多同邪恶魔的法师布勒斯



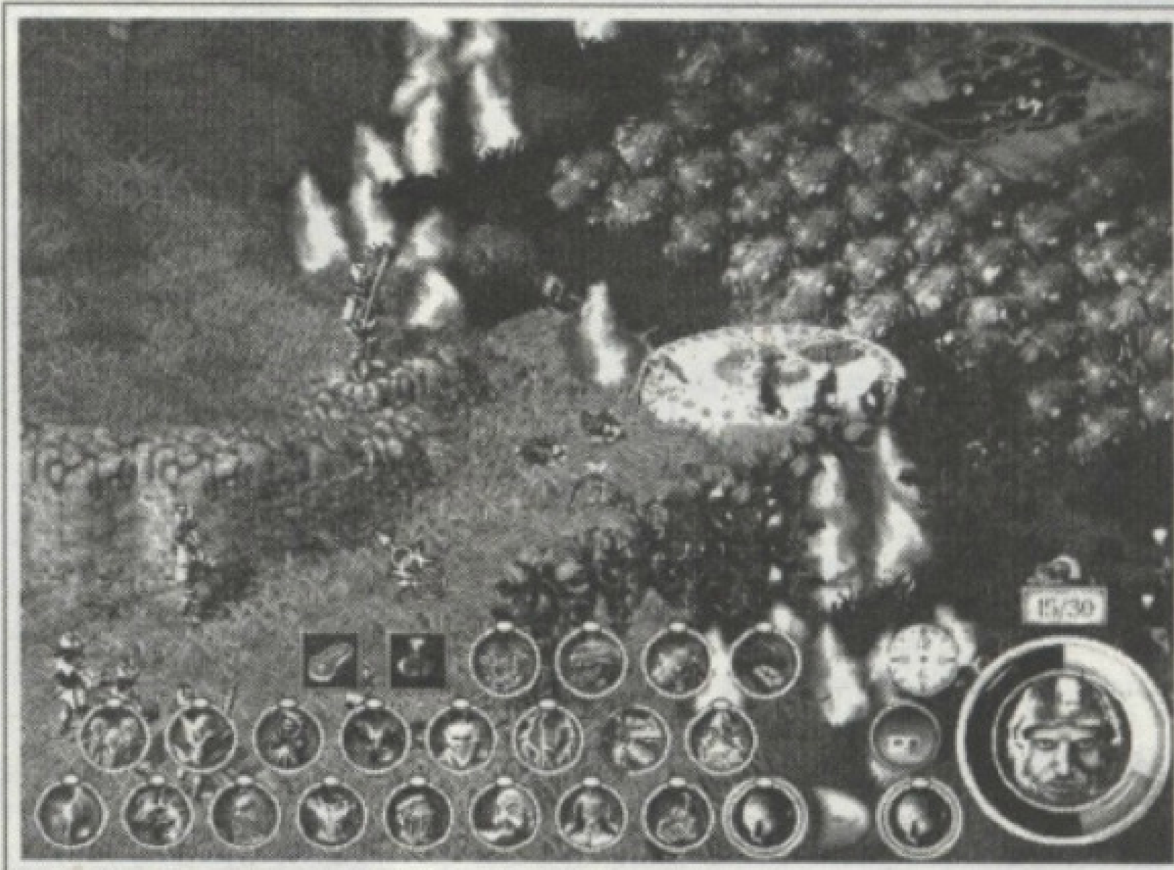
狼狈为奸，他们联合守护着宝物肾石。值得注意的是，一个位于明显位置的宝箱是个卑劣的陷阱，必须解除掉才能得到宝箱中的先知眼镜。

本关经验点：

1. 杀死布勒斯：50点
2. 杀死艾利多：20点
3. 找到肾石：20点
4. 找到先知眼镜：10点

第八关 快乐的嘉德

我终于见到了叔叔卢坎，看到他本已衰老的身躯因为长时间的关押而变得更加憔悴时，我把满腔的怒火都倾泻在了城堡的主人伯提莱克身上。很明显，长时间的权利腐化已经把这个大帝的走狗变成了一个只会玩弄些小法术的小丑。所以没费多长时间，伯提莱克同他的四条地域犬就在惨叫声中被我召唤出来的鳄鱼撕得四分五裂。伯提莱克的死招来了大帝，他妄图用权力来引诱我的灵魂，但被我严词拒绝了。盛怒之下，大帝想把我们置于死地，但幸运的是，我和叔叔都安全逃脱了。



本关经验点：

1. 救出卢坎：40点
2. 杀伯提莱克：50点
3. 取月桂：30点
4. 与大帝交谈：20点

艾琴王国

第九关 奥林匹斯山脚

这是我来到艾琴王国后到达的第一个地方。在古老的传说中，这是一个神圣的地方，但由于大帝的来临，这里已变成了奥德修斯的私人领地。我很明白同一个被权力欲望冲昏了头脑的人讲道理是没有任何用处的，所以没费什么口舌就干掉了奥德修斯。

本关经验点：

1. 杀死奥德修斯：50点

第十关 色萨利

刚到这里，我就被守护这儿的埃俄罗斯认定是来偷他的颠茄的，并且不自量力地同我打了起来。结果毫不意外，我几乎没费什么劲就把他搞定了。很有意思的是，这个家伙居然把颠茄放在一间屋子里的柱子上，不过这也难不倒我，我从屋顶上轻轻松松地就跳到了上面。另外，我在这里又一次遇见了特维格金多，他告诉了我一些关于艾琴王国的事情。

本关经验点：

1. 杀死埃俄罗斯：50点
2. 和特维格金多交谈：10点
3. 得到颠茄：30点

第十一关 极乐之地

很奇怪，这块地方居然没有动力之源可供使用，所以我只好尽量寻找一些魔法精灵来补充自己的魔力。在一座桥头上，我捡到了一个奇怪的卷轴，上面写着："本桥无法承受魔法师的重量"。出于一种好奇，我迅速从桥上跑了过去，在桥坍塌之前跑到了一座小岛上，在那里捡到了一个秩序符石和大量的法力精灵。虽然我不知道这个秩序符石是干什么用的，但还是把它留在了自己的背包里。当我在林子里闲逛的时候，不小心闯进了一个别致的小屋里，结果惹怒了屋子的主人阿里阿德涅。我相当不情愿地同这样一位美丽的女士交手，但为了自卫，只好把她给打跑了。

守卫这块地方的俄尼索斯是个喜欢召唤幽灵和精灵的家伙，但他们在我的独角兽的攻击下毫无用处，所以消灭俄尼索斯只是一个时间长短的问题。

本关经验点：

1. 找到秩序符石：10点
2. 打败阿里阿德涅：30点
3. 杀俄尼索斯：50点

第十二关 帕纳塞斯

这个地方有一种叫作磷的宝物，但被摩布斯和菲罗克忒忒斯两兄弟守护着，所以为了得到磷，我必须先过这两兄弟一关。

在一个小山谷里，又发现了一个神秘的卷轴，按照上面的说法，我把一个苹果放在一座碑的旁边，令我感到非常高兴的是，居然有好几个人头羊加入了我的队伍。存放磷的地方是一条诡异的走廊，当我走进去的时候，从五个地方不停地冒出隐形的怪物，幸好我刚刚得到了一件隐身斗蓬，利用它我才比较容易地得到了磷。

本关经验点：

1. 杀摩布斯：20点

2. 杀菲罗克忒忒斯：50点
3. 得到隐身斗蓬：10点
4. 策反人头羊：10点
5. 得到磷：30点

第十三关　特尔斐

到达这个地方后，我发现自己的法力不知什么时候突然消失了。惊慌之余，赫姆斯告诉我这里有一个神秘的魔法吸收装置，专门吸取法力，所以我必须找到一些动力之源。

当我在村子里寻找动力之源的时候，发现住在这里的红帽子族和半人马族居然互相仇恨，并不断有血腥事件发生。当我向两族的国王询问之后，才知道原来红帽子拿了半人马的传家宝，而半人马则拿了红帽子的传家宝。理智告诉我，这一定不是一起简单的事件，后面一定有隐情，但解决两族的矛盾是首要的任务。迫不得已，我从红帽子族的手里偷得了半人马的传家宝，并用它换回了红帽子的传家宝。正当我替两族人的和解感到高兴的时候，邪恶的魔法师盖亚出现了，原来他就是这个事件的幕后指使者。在半人马和红帽子的帮助下，盖亚很快就被消灭了。我正准备离开的时候，神使出现了，她解除了我的很多疑虑，并告诉了我很多有关这块大陆的事情。随后，叔叔卢坎也赶到了，我们一同离开了这个地方。

本关经验点：
1. 归还半人马传家宝：10点
2. 归还红帽子传家宝：10点
3. 杀死盖亚：50点
4. 与神使交谈：20点

第十四关　冥河

这里是地狱的入口，冥河的摆渡者察隆想把我重新拖回地狱。我当然不会让他的阴谋得逞。前进的路上，我遇到了察隆的盟友，一个无耻的巫师。他操纵着大量的亡灵，妄想阻挡我的步伐。显然，他不是我的对手，我轻而易举地杀死了他，得到了混乱符石。

察隆盘踞在河中心的小岛上，但没有通向小岛的路。叔叔告诉我，要注意河边的小房子。终于，我在房中得到了一双翅膀。靠着它，我飞上了小岛，和察隆展开一场殊死的搏斗。我一次次地避开中心的陷阱，粉碎了他的阴谋。最后，在精灵和独角兽的帮助下，我杀死了察隆，得到了颉草根，和叔叔一道离开了这个危险的地方。

本关经验点：
1. 杀死潘克瑞：20点
2. 得到混乱符石：10点
3. 杀死察隆：50点
4. 得到颉草根：30点
5. 得到圣水：10点

第十五关　第比斯

叔叔和我都被这里的辉煌建筑惊呆了。突然，又看见了波西瓦骑士，我兴奋地希望他能再次加入我们的行列。可在谈话中，我察觉到他已经被魔力的欲望冲昏了头脑，他已顺从了大帝，强迫我交出圣杯。百般劝说无用后，我忍痛杀死了他，拿走了银河之潮。

另一个邪恶的巫师卡德摩斯出现了，我和叔叔齐心协力干掉了他。就在这时，大帝出现了，他已经被我激怒了，疯狂地施放着魔法。我心里非常清楚，现在还不能打败大帝，我所能做的就是护送叔叔赶快离开这里。我召唤出众多的生物，在他们奋不顾身挡住大帝的时



候，我和叔叔安全地离开了这里。

本关经验点：
1. 杀死波西瓦：20点
2. 得到银河之潮：30点
3. 杀死卡德摩斯：50点

第十六关　科尔基斯

终于到了科尔基斯，可以见到传说中的金羊毛了。在一座宫殿里，我见到了国王埃厄忒斯，当他听说我是来寻找金羊毛的，马上露出了一丝邪笑，并用轻蔑的口吻告诉我，这是白费功夫，不过他并没有阻拦我。在宫殿的一角，我见到了被关押的美狄亚，她送给我一串龙牙以助我能打败看守金羊毛的龙，但我凭直觉感到她有自己的目的。

这的确是一场恶仗，最后我还是利用龙牙打败了看守金羊毛的龙。在我拿到金羊毛后，埃厄忒斯终于露出



了邪恶的嘴脸，他同被释放出来的美狄亚一同向我发起了攻击。周旋中，我在宫殿的另一角找到了被关押的叔叔卢坎，叔叔的出现给我带来了勇气，我们两人联手打败了美狄亚和埃厄忒斯。

本关经验点：
1. 打败美狄亚：30点
2. 救出卢坎：10点
3. 杀死埃厄忒斯：30点
4. 杀死龙：10点
5. 得到金羊毛：30点
6. 得到龙牙：10点

第十七关 阿提卡

一到这里我就被人抓起来扔到了一个竞技场里。我正奇怪的时候，突然传来了阿里阿德涅的声音，原来这一切都是她干的。为了报复，她让我先后同三个魔法师决斗，只有赢，才有可能离开这里。很显然，这里的恶劣环境锻炼了我，干掉他们三个已不是什么难事了。在离开这里的路上，赫姆斯告诉我，这场战斗不仅为我赢得了荣誉，很可能也为我赢得了爱情。

本关经验点：
1. 杀赫拉克勒斯：30点
2. 杀伊克西翁：30点
3. 杀西绪福斯：30点

第十八关 S艾瑞曼托斯山

初到这里，我就发现这又是一个没有动力源的地方，而且法力精灵也很少。为了避免消耗法力，我绕开了住在这里的巨人族。见到了忒修斯后，他把我带到了他的小屋，送给我一些食物和法力精灵，并告诉我这里的情况。

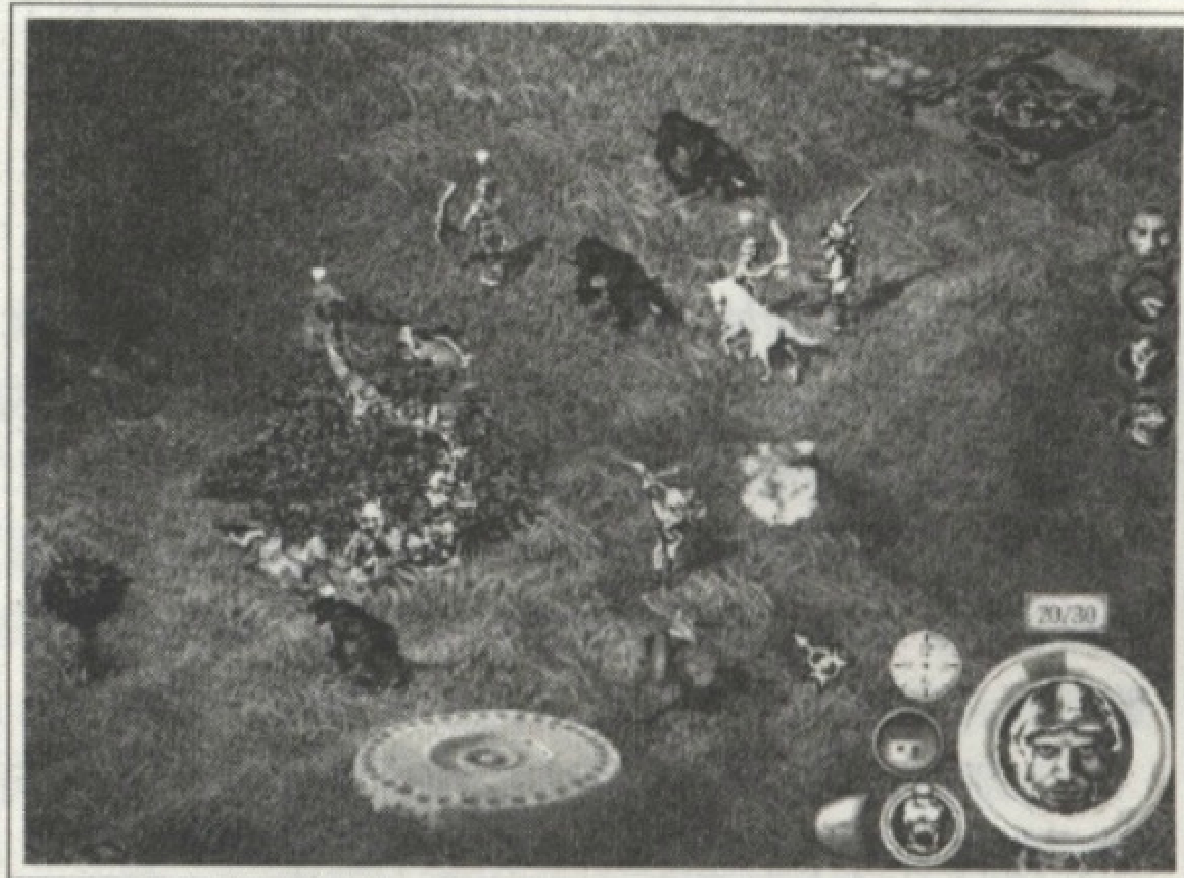
在这个地区里，有一间画着象棋格子的大厅，我只能把生物召唤进去，让它走到大厅的对面。当它走到黑格子的时候会发生一个坏魔法，而走到白格子的时候则会发生一个好魔法。经过了一番深思熟虑，我决定召唤一个幽灵进去，最后的结果证明这的确是最合适的。

本关经验点：
1. 与忒修斯交谈：20点
2. 得到血石：30点

第十九关 斯巴达

这里真令我头疼，到处是会让你中毒的野鸡。我小心地绕过了它们，在一间破旧的小木屋中救出了被困的叔叔和阿里阿德涅。到了现在，阿里阿德涅终于看清了大帝的真面目，她为她做过的一切感到后悔。叔叔和我大度地原谅了她，她也真心地加入了我们的行列。经过了这一场变故，阿里阿德涅和我之间产生了真挚的感情，我们彼此相爱了。

在一个宝箱里，我找到了槲寄生。随之而来的便是



那狡猾的美狄亚。凭借着爱情的力量，我再次打败了她。

本关经验点：
1. 救出卢坎和阿里阿德涅：10点
2. 得到槲寄生：30点
3. 打败美狄亚：30点

第二十关 克诺所斯

这里是一个危险的迷宫，到处弥漫着逼人的杀气。阿里阿德涅保护着我叔叔，我只身一人闯了进去。迷宫中到处是陷阱和敌人，弄得我应接不暇。经过一阵艰苦的探索，我找到了阿里阿德涅提到的三个开关。当我把三个开关全部踩下时，迷宫的中心出现了大量的敌人，于是我召唤出足够多的独角兽冲了进去，结果发现可恶的美狄亚也在其中。俗话说，事不过三，如果再让她逃走，实在是天理不容。经过一番激烈的战斗，我们跨过美狄亚冰冷的尸体走出了迷宫。

本关经验点：
1. 使用秩序符石：10点
2. 使用混乱符石：10点
3. 杀死美狄亚：60点

不列颠王国

第二十一关 卡本克

守卫这里的邪恶巫师格格兰特躲在他的宫殿里，试图通过秩序、中立和混乱三座桥把我阻挡在外面，但他的如意算盘在我的攻势下落了空，他还没明白过来到底发生了什么事，就已经被我召唤出来的精灵用箭钉在了

墙上。

本关经验点:

1. 杀死秩序之桥守卫: 10点
2. 杀死中立之桥守卫: 10点
3. 杀死混乱之桥守卫: 10点
4. 杀死格格兰特: 50点

第二十二关 亚登森林

刚走进这片森林，就有一个身披金铠的陌生骑士叫住了我们，卢坎叔叔告诉我他就是伟大的圆桌骑士兰斯洛特。兰斯洛特告诉我们，大帝已经分裂了圆桌骑士。这的确是一个坏消息，但现在的我已不再是刚到这里的毛头小子，我决定找到失散的圆桌骑士，联合他们的力量打败大帝。

兰斯洛特的加入大大壮大了我们的实力，在他的协助下我们顺利并迅速地离开了这片森林。

本关经验点:

1. 杀死艾克汉: 20点
2. 逃离森林: 40点

第二十三关 欧文山谷

在进入这片区域前，我们四个人决定分头行动。我和阿里阿德涅一块，卢坎叔叔和兰斯洛特在一起。

路途中，我们又饥又渴，躲进了一个城堡。当我们在城堡中四处寻找主人的时候，突然发现大门的栅栏被放下了，不待解释，突然回来的城堡主人艾利夫瑞斯就把我们认作了小偷，并向我们释放威力巨大的法术。不得已，我们只好让他为他的鲁莽付出代价，然后离开了这里。

本关经验点

1. 杀死艾利夫瑞斯: 50点

第二十四关 麦克尔街的山区

这是一个遍布巨人的地方，为了节约法力，我小心翼翼地躲开了他们。正当我感到孤立无援的时候，在一间小木屋里，遇到了巨人族的首领——热情的高康大。他被我的真诚所打动，答应和我们结盟，帮助我们完成心愿，而且他还把魔力的象征——雷神之锤送给了我们。

高康大的加盟，给我们增添了巨大的信心。我们勇往直前，扫清了前进路上所有的障碍，走出了这片山区。

本关经验点:

1. 与高康大结盟: 10点
2. 得到雷神之锤: 10点
3. 杀死艾夫雷恩: 50点

第二十五关 亚特利帕

这是一个令人作呕的沼泽，但就在这个地方，我遇见了安布罗席尔斯。他以惊人的毅力，等待着能把大帝打败的人的出现。当我出现在他面前时，他的愿望实现了。他告诉了我关于翡翠碑的一切，还用自己最后的一点力量，把我送到了能拿到圣水的地方。这时，沼泽的守护者格翁出现了，他想把我永远赶出这个地方。怀着悲愤的心情，凭着对安布罗席尔斯的责任心，我让格翁永远沉睡在沼泽的泥潭中。



本关经验点:

1. 与安布罗席尔斯交谈: 10点
2. 杀死格翁: 50点
3. 找到铁: 30点

第二十六关 布鲁赛利安

为了找到翡翠碑，我们来到这里寻找有关巫师默林的蛛丝马迹，因为只有他才知道翡翠碑的下落。不过巫师曼格想要让我知难而退，这当然是白日做梦，我没花多大力气就把他送进了天堂。终于，在一座破旧的城楼上，我找到了几个残破的卷轴，从中我发现了默林的踪迹。这时又一个狡猾的巫师阿斯克拉多斯出现了，他也想使我半途而废。为了完成我的使命，只好拼力应战。终于，阿斯克拉多斯灰飞烟灭，我们继续踏上寻找翡翠碑的征程。

本关经验点:

1. 杀死曼格: 20点
2. 找到火蜥蜴羽毛: 30点
3. 杀死阿斯克拉多斯: 50点

第二十七关 迷惑花园

兰斯洛特提到，这里有一种强大的魔法物品。要找



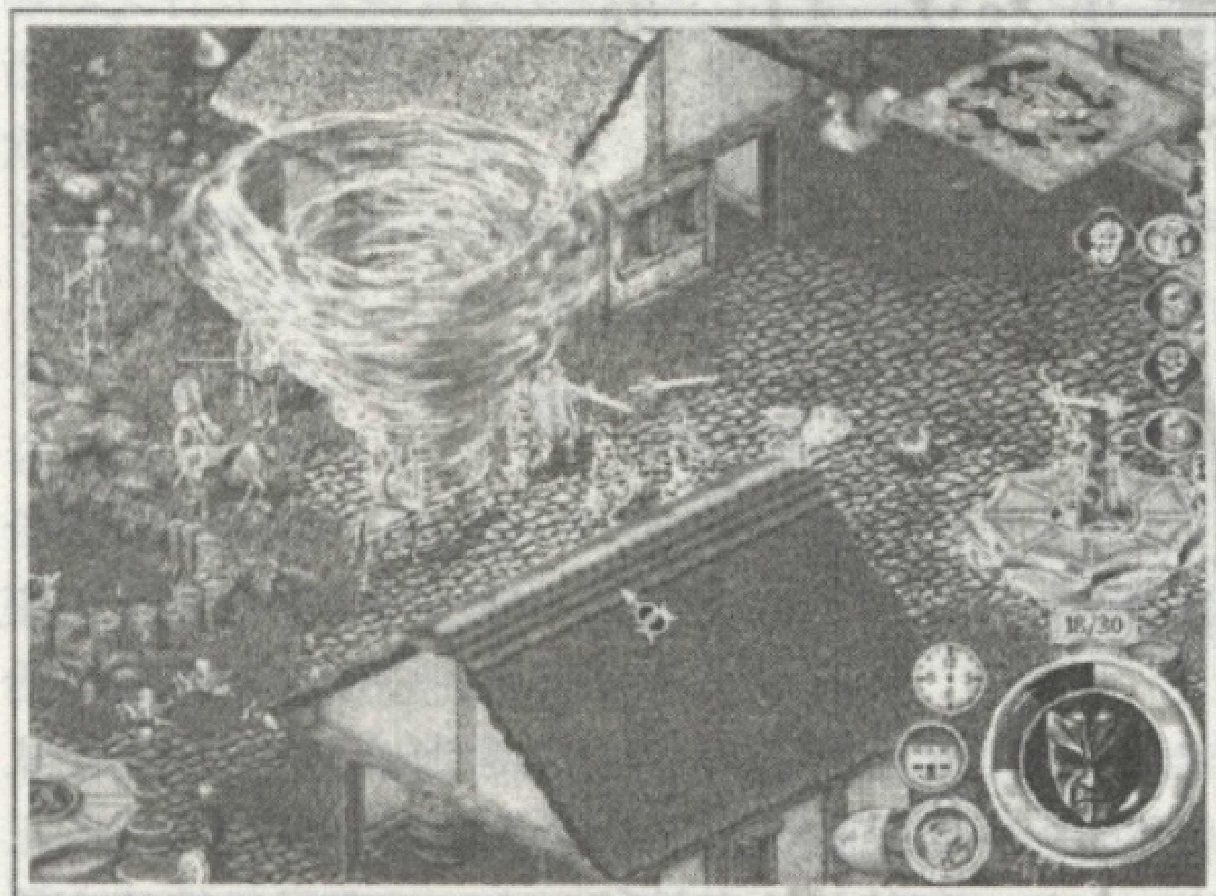
到它，必须先找到女巫菲勒丽娜和她的花园。在路上，我们遇到了菲勒丽娜的忠实卫士斯匹诺则，他看守着一个圆桌骑士。为了打败大帝，我们立即把骑士救了出来。

在花园里，我们遇到了菲勒丽娜。经过一番并不太激烈的战斗，我们扫清了障碍，拿到了幻石 。

本关经验点：
1. 杀死斯匹诺则：20点
2. 释放骑士：10点
3. 杀死菲勒丽娜：10点
4. 得到幻石：30点

第二十八关 萨力斯布里平原

这里的空气充满了魔法的气氛，我预感到会有强大的敌人在等着我。前进中，巫师格威利姆出现了。我警惕地和他周旋，却发现他并没有我想象的那样厉害，很快就被我干掉了。正在这时大帝出现了，我的预感果然是正确的，然而凭我现在的力量仍不能打败大帝。大帝不能说服我，便疯狂地向阿里阿德涅和兰斯洛特发起了



攻击。没有办法，我只有不停地召唤出生物，靠它们来阻挡大帝。就这样，终于护送他俩安全地离开了这噩梦般的地方

本关经验点：
1. 杀死格威利姆：50点
2. 让阿利阿德涅和兰斯洛特两人逃离：20点

第二十九关 王侯墓地

我这是第二次发现自己的法力全部消失了，而且还被围在一个木栅栏圈子里。正当我、阿里阿德涅和兰斯洛特彷徨的时候，马杜克出现了。他给了我们一队可控制的生物，狂妄地想和我们玩战斗游戏，可是当我们把他的生物全部消灭的时候，他却无耻地逃跑了。然而逃得了和尚逃不了庙，当他第二次被我们找到的时候，被我的闪电劈成了焦炭。

本关经验点：
1. 杀白格瑞夫：20点
2. 杀马杜克：50点
3. 得到缠丝玛瑙：30点

第三十关 柏德葛雷恩

刚到这里，赫姆斯就告诉了我一个坏消息——阿里阿德涅和兰斯洛特已经到了卡米洛，而且阿里阿德涅还中了剧毒，看来我应该加快步伐迅速赶到卡米洛。

在一间封闭的屋里，我找到了加拉哈特骑士，但他已经被吸血鬼国王卓古利亚变成了一个亡灵，救他的唯一办法就是杀死束缚卓古利亚的巫师布拉斯塔斯。看来这里存在着一个势力的均衡，所以我用鲜血的代价与卓古利亚达成了联盟，一起击败了布拉斯塔斯。在他临死前，他突然说如果他死了，卓古利亚便会对付我，因此我干掉了卓古利亚后迅速离开了这个地方。

本关经验点：
1. 与卓古利亚联盟：10点
2. 杀死布拉斯塔斯：50点
3. 复活加拉哈特殿下：10点

第三十一关 盖斯特丛林

这里有三个选择——盖斯特丛林、卡米洛和混乱丛林。我本想迅速赶到卡米洛救我的阿里阿德涅，但赫姆斯劝告我要先到盖斯特丛林和混乱丛林寻找失散的圆桌骑士和宝物。我接受了这个建议，先来到了盖斯特丛林。这是一个混乱与秩序充斥的地方，我躲开四处游荡的混乱武士和秩序武士。幸好我召唤的吸血鬼不怕混乱武士的瘟疫，才得以打败守在这里的莫高斯。

本关经验点：
1. 杀死莫高斯：50点
2. 找到钻石：30点
3. 救龙：10点

第三十二关 混乱丛林

在混乱丛林中，刚进入城堡就听到了骑士凯的声音。没有多想，我带着召唤出来的吸血鬼立刻冲了进去。终于，在城堡的一角，我救出了凯。当他加入我的行列后，我觉得眼前越来越光明了。这时邪恶的巫师威林出现了，在希望的鼓舞下，我们指挥着吸血鬼，吸干了他的血。

本关经验点：
1. 招募凯：10点



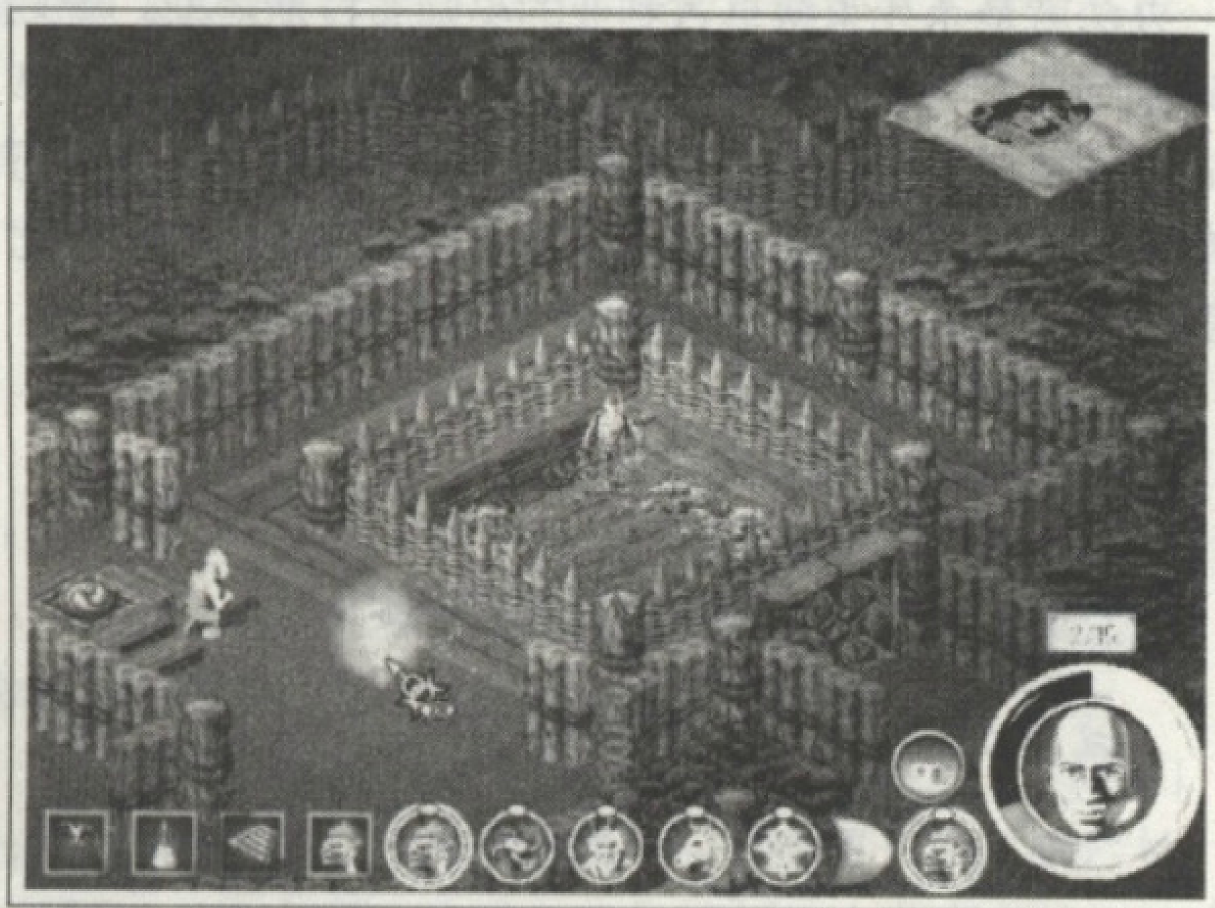
2. 杀死威林：50点

3. 找到蓝锆石：30点

第三十三关　卡米洛

阿里阿德涅和兰斯洛特已经深陷重围，而且阿利阿德涅中的毒也越来越深，所以必须尽快救出他们。可是前面危机重重，我甚至连他们在哪儿都不知道。没办法，我一边呼唤着他们的名字一边前进。终于在一间水牢里发现了他们。

阿里阿德涅中的毒已经让她濒临死亡，要让她重获新生，就必须找到翡翠碑，再联合其他两件宝物——圣杯、金羊毛的力量才行。为了阿里阿德涅，为了爱情，我拚尽全力，击败了守护着翡翠碑的巫师莫德雷德。



本关经验点：

1. 救出阿里阿德涅：20点

2. 击败莫德雷德：50点

3. 找到翡翠碑：30点

第三十四关 卡隆

终于将三件宝物都收齐了，就差找一个教堂，在祭坛上念出咒语，让宝物的力量救活阿里阿德涅了。可是我发现，进入教堂的咒语掌握在村民的手里。我不停地询问，却毫无结果。正当几乎绝望的时候，一个村民帮助了我，他告诉了我关于教堂的情况。我喜出望外，可就在这时，莫德雷德又出现了。邪不胜正，我终于把这块绊脚石送进了坟墓。随后，我们一同步入了堂，阿里阿德涅终于得救了……

本关经验点：

1. 杀死莫德雷德：60点

2. 找到银：30点

3. 治愈阿里阿德涅：40点

第三十五关　昂利斯

历尽千辛万苦到了这里，大帝的老巢已经举目可望了。如今我的力量已非昔比，击败大帝的信心越来越足。圆桌骑士们也跃跃欲试，准备着最后一击。而我的盟友们——特维格金多、高康大，他们都将帮助我。不过还有一样东西——集合战鼓没有找到，它被藏在一个机关遍布的地方。但这些机关已不能阻挡着正义的步伐，经过一番周折后我得到了集合战鼓，一切都准备好了……

本关经验点：

1. 得到集合战鼓：30点

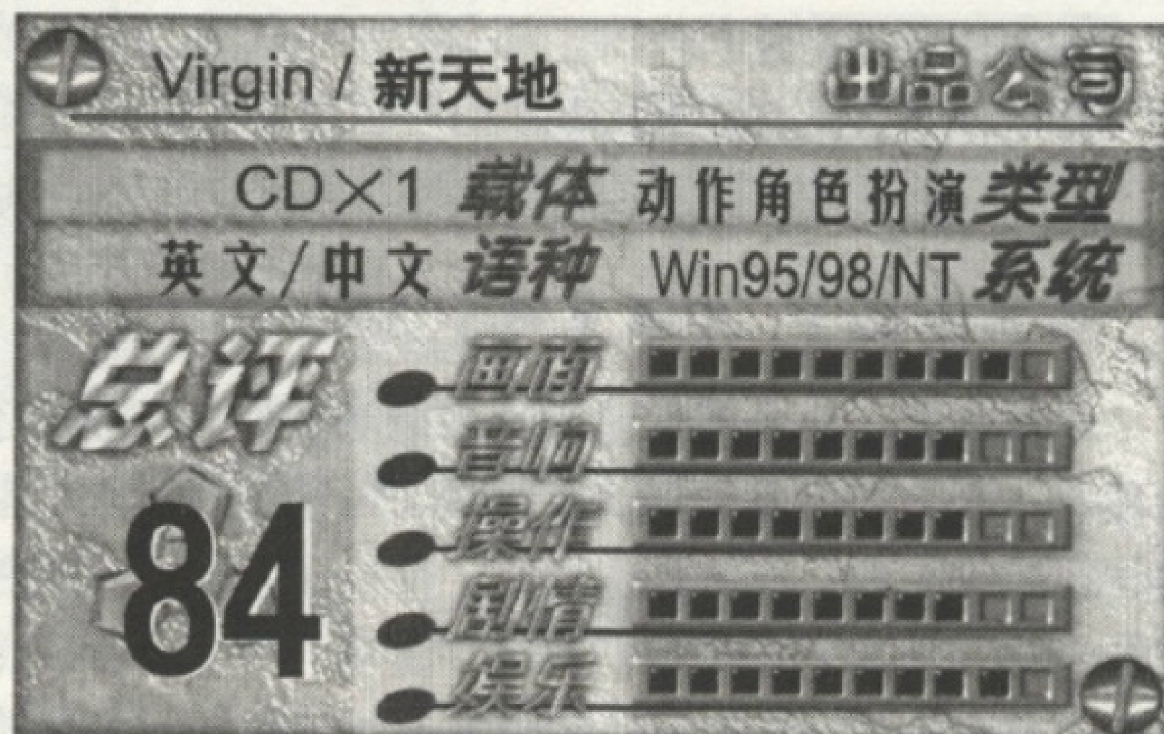
第三十六关　迪耶斯艾姆瑞斯

这里便是大帝的老巢，我已经急不可待地想要和大帝一决高下，但首先还是要保护好阿里阿德涅的安全。这时特维格金多来了，高康大也来了。我不再有后顾之忧，敲着集合战鼓，义无反顾地向大帝发起了进攻。

大帝果然是个危险的对手，但在我的轮番冲击之下，他的反击显得那么苍白无力。无论是在秩序之塔还是在中立之塔中，我都一次又一次地击败了他。在最后的混乱之塔中，他已无处可逃。终于，战斗在我们的欢呼声中结束了，邪恶力量的统治者得到了应有的报应.葬身在他为自己建造的墓穴中。

尾声

大帝消失了，世界恢复了平静。那只在路途中曾给我莫大帮助的乌鸦叼着大帝身上的护身符，飞到了王座上。眨眼间，她变成了摩根勒菲——神秘国度的统治者。在我杀死大帝后，她才能够拿到护身符，把自己从乌鸦的躯体里解放出来。现在她邀请我坐上她旁边的王座，和她一起统治这个神秘国度。但我已经筋疲力尽了，不愿意接受她慷慨的提议。在我的请求下，她把乌鸦的躯壳送给了我，让我返回家乡，结束这次终身难忘的旅行。





太阁立志传III

北京 川頁

提起光荣公司，老资格的玩家们都是耳熟能详的。记得有一段时间，笔者只玩光荣的游戏，《三国志IV》、《大航海时代II》、《信长的野望——天翔记》、《太阁立志传II》，可以说个个都是精品，但再好的游戏也有玩完的时候，当我睁大眼睛去寻找它们的后继者时，我失望了，《三国志V》不再是飞跃，《大航海时代III》中文版在哪里？《太阁立志传III》更成了永远的期盼！

如今，“太阁3”终于推出了，虽然还是日文版（据说中文版将在不久以后推出），还有许多缺憾和不足（请允许我最后再说这个），但还是给了玩家很多惊喜！游戏的画面是640×480的256色（别吃惊，我没说错），但绝对比许许多多号称有多少多少位真彩的游戏强得多，你不能不佩服光荣的美工。

游戏中可以选择的主人公有两个，一个就是大名鼎鼎的太阁秀吉，另一个叫梁田政胜——没听说过？其实此人大有来头，往下看你就知道了。游戏中的操作大体与2代相同，玩过2代的玩家应该很容易上手，这里就不再把操作篇单独提出来讲，而在讲述攻略时顺便带出。

秀吉编

关于太阁秀吉的出身下面简单介绍一下：秀吉本名藤吉郎，小名日吉，出身贫苦，父亲死后母亲改嫁。秀吉与继父不和便离家出走，到处流浪。少年秀吉胸怀大志，不甘心一辈子做农民，最后投到织田信长门下。

下面先讲一讲游戏中的人物设定：人物共有4种参数，分别是内政、外交、军事和魅力，这4项参数不可改变。游戏允许将主人公藤吉郎设定为知将型、英雄型或是平均型，知将型内政、外交为10，军事、魅力为9；英雄型正好相反；平均型各项都是6。不同类型的武将在学习技能时会有所限制。武将的技能共有12种，分别是算术、筑城、开发、弁舌、礼法、茶道、武术、马术、铁炮、乱波、计略、战术。前六项可以看成政治技能，后六项可以看成军事技能。主人公选为知将型时所有政治技能都可以修满三级，军事技能中只能有两项能修满三级；选英雄型六项军事技能都可以修满，政治技能可以有两项修满（算术、筑城、开发中选一，弁舌、礼法、茶道中选一），平均型所有的技能都可修满三级。至于哪项技能有用，下文中会提及，修炼时玩家自行取舍。

游戏的框架与2代有显著的不同，自由度远不如2代（2代中当了城主就可以造反！！），有一条明显的主线在里面。然而即使如此，根据游戏中选项取舍的不同以及特定事件发生时外部条件的不同，情节的发展也不尽相同（这一点在秀吉编中更为明显），所以笔者在以下的攻略中将不详细介绍各种细节，而只说出大致方向，一些不影响情节发展的小事件也不再一一提及。

第一章　足轻藤吉郎

游戏开始于1560年8月1日，桶狭间会战刚刚结束不久，在这场震动天下的奇袭战中，信长以区区数千兵马大破今川义元4万大军，并击毙了号称“东海道第一武将”的今川义元。乱世出英豪，世人可能都不会想到被人戏称为“尾张大傻瓜”的织田信长和被人“猿”前“猿”后叫来叫去的小小足轻藤吉郎真的可以统一日本……

藤吉郎出场时只是织田大军中的一个小卒，根本算不上是武士，他的顶头上司是足轻组头浅野长胜。游戏一开始浅野会让藤吉郎送“近江肋插物”给前田利家，不知史实是否如此，但借此机会藤吉郎结识了利家这位一生中最重要的朋友，不论是当足轻还是后来的太阁，他对利家的信任和依赖都是不曾改变的。

接下来浅野会让藤吉郎去调查美浓的米相场，期限是十天。注意任何使命都必须在规定期限内完成，否则……调查米相场的任务很简单，玩家正好借此了解一下游戏的设定。美浓一国有很多城，那里的米相场行情



都是一样的，只要到最近的稻叶山城，去米屋里问一下就可以了。在稻叶山城的米店中，藤吉郎遇到了幼时一同流浪的一位伙伴，他会在游戏初期给藤吉郎很多帮助，并将清洲城的浪人蜂须贺小六、稻田大炊助介绍给藤吉郎。浅野给藤吉郎的第三个任务是在20天内查清近江的马相场行情，自然没什么难的，顺利完成任务之后还可得到500文钱的奖励。

接着浅野要藤吉郎回家看看，千万别担上不孝的罪名。回到家中见到了母亲阿仲，看到日益衰老的母亲，藤吉郎不禁百感交集。离开家后回去见浅野，却得知他得了一种怪病，全身抽搐、发热不止。赶快到医师宅中去请医生，却被告知无法医治。回到街上遇到那位幼时的朋友，他告诉藤吉郎可到界町的南蛮寺（就是教堂）买一种特效药。一番辛劳后终于拿到了药，治好了浅野的怪病。浅野病好后问藤吉郎目前最想做什么，有三个选项，分别是修炼技能、体力和娶弥弥为妻。什么？你不知道弥弥是谁？你该不会没有注意到经常出现在浅野身边的美丽小姐吧？她就是弥弥，秀吉的正室，对丰臣政权的建立起了很大的作用，是著名的战国三夫人之一，可惜她与秀吉一直没有子嗣，这也许是丰臣政权一代而终的重要原因之一。如果秀吉壮年得子，细心施教，后来也不至于被德川家康钻了空子，这是题外话了，就此搁下！重提上面的三个选择，选哪个其实无所谓，虽然对话会有不同，但结果一样。以后在游戏中会多次出现这种选项，绝大多数选择都不影响情节发展（其实绝大多数选择你也看不懂，全是日文的）。藤吉郎回答了浅野的问题后，浅野告诉他家中的重臣丹羽长秀在选拔人才，如果藤吉郎能在90天内学得4项技能，就可以推荐他成为足轻组头，还给了藤吉郎10贯钱作为学费。

算术技能要到商家去学，要学三级算术只能到界的大商人今井宗及和博多的大商人岛井宗室处学，在商家还可以买卖鉴定物品；开发技能要到南蛮寺去学（共有界和博多两处），在南蛮寺里还可听到很有用的助言，有什么主命不会做的可以去求教；礼法要到寺中学，在那里还可以鉴定书籍；茶道只能向千利休学，只此一家，别无分号，要买卖茶器或鉴定艺术品也只好来这里了；武术要到道场中学，道场中还可以鉴定武具，要想修满3级只能找柳生石舟斋，在伊贺上野城。在这里的谜之屋，你还可以向百地丹波学习忍术或打听情报；要学马术到军马相场，购买军马也在这里，运气好的话还可以买到名马，象松风什么的；学铁炮到冶炼屋，购买铁炮和大筒也在这儿，要学到3级铁炮只能去长滨找国友一贯；筑城、弁舌、计略和战术都要向同僚学，要想修满3级可得找对人噢！注意，向自己的直属武将学是免费的。

用10贯钱在90天内学4项技能并不难，这里有个便宜好占，你可以去找前田利家学一级筑城和一级战术，虽然有些波折，但最后可以免费学习，安排得好的话90天习得七八项技能并不难。回去向浅野复命后可官升足轻组头，更让人高兴的是浅野同意将弥弥嫁给藤吉郎，并给了他一个姓——木下。升了官后要有部下，看来只能找弟弟小竹了，当然也要有个大名，就叫小一郎吧。要结婚还得有正式的媒人，只好找唯一的朋友利家了，利家虽然对藤吉郎要结婚的事感到很吃惊，但还是答应为他操办一切，还找来家老重臣丹羽长秀做主婚人。婚礼顺利举行，这也许是藤吉郎一生中的第一个转折点吧！

第二章 墨俣一夜城

成为足轻组头的藤吉郎必须参加1、4、7、10月头5天举行的评定大会，评定时信长会宣布织田家当前的基本任务，然后问属下的意见，可以在合战、战备、调略和内政中选择一项。



下面讲一讲有关派阀的问题，原本织田家的四大家老——柴田胜家、丹羽长秀、林通胜和佐久间信盛各有一个派系，现在又多了一个木下派，武将加入的派系并



不是一成不变的，你可以通过赠物、茶会、指南（就是教对方技能）或者是在对方生病时送药来增进与对方的感情，慢慢争取对方加入自己一派，这对藤吉郎今后的发展至关重要，原因如下：

评定大会时信长问属下的意见，各大派系的首领先后发表自己的意见，其他武将接着发表自己的意见表明自己支持谁，一般来说获得支持最多的意见将会被信长采纳，提出此建议的人将获得额外的100-200点信赖度（依据此人身份的不同而不同）。这里要说明的是，所谓支持最多是指累加的结果，比如一个建议有两人支持，每人获110票，而另一建议三人支持，每人获80票，这样后一个建议会被信长采纳的可能性大一些，因为它一共获得了240票支持，多于前一个建议的220票。

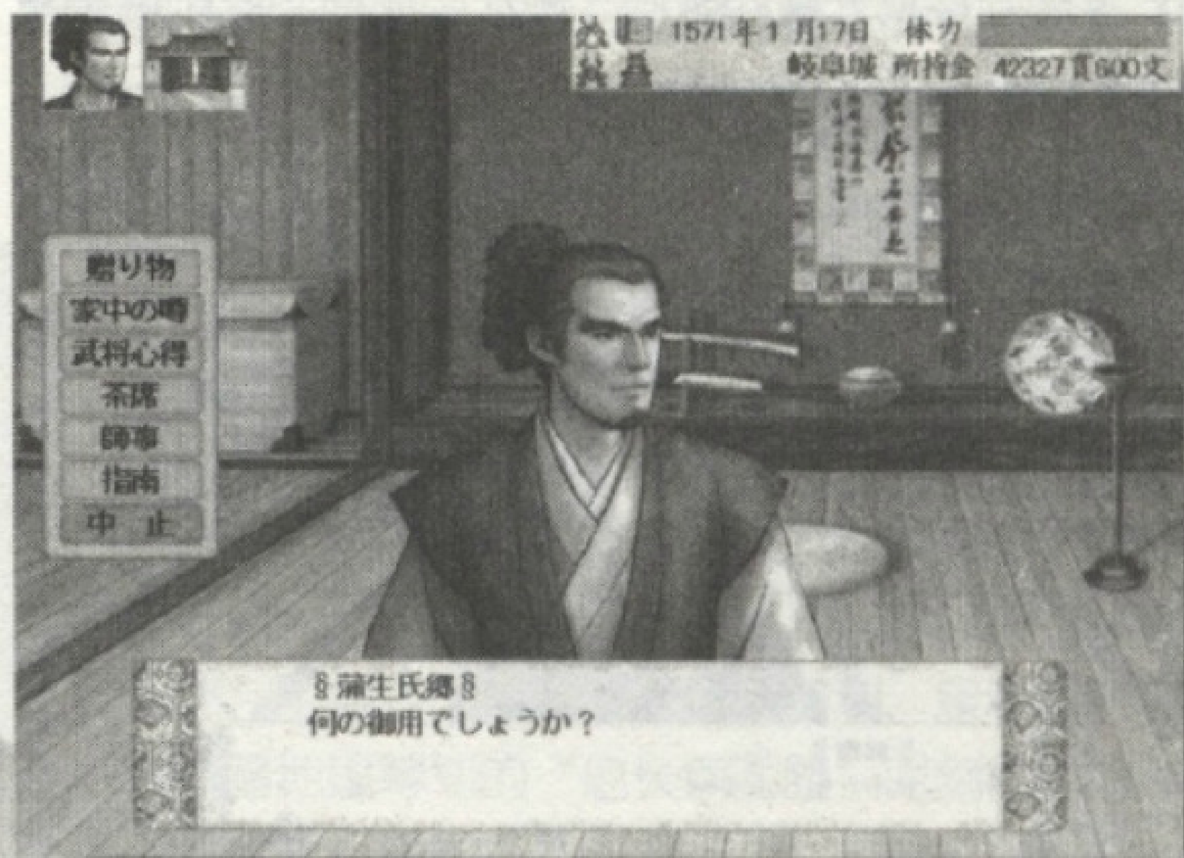
不要以为提议被信长采纳不过是多加了100余点信赖度就轻视加强派阀力量，事情没那么简单，如果派阀力量太弱会影响自己升官（笔者第一次玩的时候，藤吉郎很长时间升不上侍大将，原因就是没人支持），连你的属下也跟着倒霉，升不了官！而且大多数可获信赖值比较多的工作都会有人来跟你竞争，信长会充分发扬民主，看看属下们支持谁，这时如果派阀实力弱就会铁定失败，失败后就只能去干些卖米买马的下等活了。

也许有人会问，我费了很大力气把人拉到自己一派，为什么他还是不归我领导？对自己的实际帮助不大。确实，属于你派阀的武将同你的配下武将绝对不是一个概念，但你每次升级后可以到信长那里要求部下，信长就会让你在已属于你派系且身份低于你的武将中选择属下（有数量限制），笔者就是这样将前田庆次、蒲生氏乡等名将纳入麾下的！

就笔者的经验，拉拢对方到自己的派系，送礼是最有效的手段，但初期经济紧张，哪有那么多钱买东西送人？首先，信长赏你的宝物4级或4级以下的都可以送人，这种宝物无数量限制，不必舍不得。送的时候要有针对性，一种是前田庆次、蒲生氏乡这样可以收归己用的名将，另一种是地位高于自己，虽不能为己所用却可以在关键时刻为自己说话的人，以前田利家和池田恒兴为最佳。



用各种手段拉拢别的派系的人自然是壮大自己的好手段，同时还可以削弱对方，只是付出的较多一些，而且还有很大的可能被对方拉回去，这里可能有隐含的相生属性在里边，有些人两月不送东西就会跑，这种拉锯战不打也罢！壮大自己的另一种方法是努力提高自己和直属下级的官职，有事没事就派属下出去打探米相场和马相场的情报，其实这种情报在后期基本没用，但成功率100%，部下的信赖度会加30，常此以往，不愁不升官，你派系的实力也随之上升，而你的直属部下也不会被别的派系挖走。多几个直系部下的好处还不止这么多，在你做信长交给的工作时，有几个高素质的属下真是太重要了！2代中像改修、训练这样信赖值较多的工作只能由主角一人承担，而在3代中大不一样，你的属下可以协助你去完成各种任务，“三个臭皮匠，顶个诸葛亮”，工作完成得好坏可是直接影响你信赖度的提高噢！



游戏中还有关于特殊作业的设定，这也是3代较2代的一大进步。说得直白些，特殊作业就是指当你进行某些主命工作时可以进行的特别工作。没有学得之前，在进行主命工作时这些选项会用一排问号代替，这些特殊作业对主命的成果影响很大，一定要争取早日学到。“牛马导入”在小牧山城的马屋，“农具向上”在今滨町国有一贯的冶炼屋，“品种改良”在小牧山城的米屋，“特产品”在界的今井宗及处，“灰吹法”在界町的南蛮寺，“南蛮绞”在博多町的南蛮寺，“割普请”在小牧山城的寺院，“穴太积”在阪本町的农家，“刀狩令”在伊贺上野城柳生石舟斋的道场，“石垣破坏”在伊贺上野城百地丹波的谜的屋，“检地尺”在博多町的岛井宗室处，京升在界町千利休的茶庄，而乐市乐座和德政令要在向信长献上时获得。多多和这些人搞好关系，一次不行两次，两次不行三次，直到他教你为止。

以上说了这么多心得，下面接着讲

故事。

在评定中，信长宣布目前家中的任务是消灭斋藤家，近期目标是在墨俣筑城，佐久间信盛和柴田胜家先



后去执行此任务，都以失败告终。藤吉郎出人头地的机会来了，他自告奋勇向信长请求去筑城，并到清州城请出蜂须贺小六和稻田大炊助，将用于筑城的木材顺河漂下送到墨俣，准备筑城。筑城时敌人来攻，这时己方实力占优，无论怎么打都应该能赢。

下面讲一讲游戏中的战争。“太阁3”中的战争有两种，分别是野战和攻城战。野战中讲求阵法，阵型共有横阵、鱼鳞、鹤翼、方円、雁行、锋矢、偃月和车悬8种，武将可以使用哪种阵法跟他的战术等级有关，横阵是人都会，鱼鳞、鹤翼要一级战术，方円、雁行要二级战术，锋矢、偃月要三级战术，车悬阵原来只有“军神”上杉谦信会，特别编的主人公梁田政胜机缘巧合习得此阵，藤吉郎就无此福分了。一般来讲，级别高的阵法厉害一些，但阵法之间也有相生相克，各阵法的优劣游戏中有详细注解，大家选择时注意了！野战时到了晚上会让你选择是休养还是继续战斗，如选择休养还可以从夜袭、虚报、警戒和修养中选一种执行，成功与否于执行者的乱波等技能有关。

攻城战时要看敌人是不是出城迎战，如果敌人迎战就跟野战相差不大。敌人如不出城，你可以选择围城持久战或强攻。沿海沿河的城市，还可以使用水攻。战争中提升士气的方法有3种——激励不用花钱，但成功率不高，褒美花费较多，但效果非常好，晚宴还可以降低部队疲劳度。攻城时还可以虚报和放火，成功与否于执行武将的乱波等技能有关。围城后还可以使用夜袭指令，敌人的士气每天都会有明显下降，疲劳度明显上升，士气降到20以下，一般就可劝降成功，所以有时围而不打待敌人士气较低后劝降也是一种好方法，但此法对有强力武将把守的城效果不大。

击退敌人后，筑城成功，信长大为高兴，给藤吉郎加薪3贯，小六加薪1贯。也许正是从这时候起，信长开始认识到这个长得像猴子似的部下的才干，并开始重用他。藤吉郎又得到了蜂须贺小六和稻田大炊助两个手下，并带领他们去执行信长下达的守卫墨俣城90天的任务。这时斋藤军会来进犯，不过击退他们并非难事。守城时如果无聊可以靠教部下技能度日。

墨俣筑城成功了，进攻斋藤家的条件也成熟了，信长与德川家康结盟，解除了后顾之忧，美浓攻略就要开始了。

第三章 美浓攻略

进攻美浓是信长夺取天下的第一步，但斋藤家的实力不弱，有号称“天下第一军师”的奇才竹中半兵卫，还有能力不弱的“美浓三人众”——安藤守就、氏家卜全、稻叶一铁。怎么办？硬打才是傻瓜呢！

果然信长很快就下达了调略竹中半兵卫的命令，多去几次就一定可以成功（这就是历史上著名的“三请竹中半兵卫”的典故）。信长当然特别高兴，半兵卫从此也成了藤吉郎的直系部下。此后信长又召见藤吉郎，要他在50天内招降“美浓三人众”。回去后找半兵卫商量，原来安藤守就还是半兵卫的亲戚，于是凭借着半兵卫一纸书信，就搞定了安藤守就（注意：安藤守就会问你4个问题，答不对他就不降，不过不要怕，可以一次一次去劝，劝到他投降为止）。安藤守就投降后会说氏家卜全生性耿直，恐怕不易说服，可先派人散布谣言，使用离间计，成功的可能性就会增加。回到住处后藤吉郎命令小六去造谣，自己亲自去说服稻叶一铁。到了郡上八藩城，卫兵却说城主不在，听说此君好酒，到酒场里看一看，发现一个大汉喝得醉醺醺的，还要藤吉郎陪他喝了几杯。没见到稻叶一铁的藤吉郎在宿屋里睡了一觉，第二天又去城中求见，稻叶一铁还是不在，藤吉郎又到了酒场，昨天的那个醉汉还在，痛饮一番藤吉郎送这位已经烂醉如泥的酒友回家，发现他就是稻叶一铁。藤吉郎摇动三寸之舌，稻叶一铁终于同意加入织田家。





藤吉郎接着来到大恒城，去见氏家卜全，看来小六的谣言起了作用，氏家卜全也加入了织田家。接下来就是攻打稻叶山城，应该没什么难的吧。

消灭了斋藤家，信长给藤吉郎改名为秀吉，小一郎改名为秀长。信长移居稻叶山城，并改名为岐阜，正式开始天下布武的征程。这时却发生了一件震动天下的大事，松永久秀同三好家合谋害死了幕府将军足利义辉，继任将军足利义昭和家臣明智光秀及细川藤孝来投奔信长，想借信长之力恢复将军之位。明智光秀成为织田家的家老，家中派阀中又多了明智派。

第四章　天下布武

这是游戏中最漫长的一章，可以说是织田家努力扩张势力、秀吉自我修炼努力增加信赖度的一章。

游戏进行到此，秀吉也应该修炼得差不多了吧！笔者觉得如果最初将秀吉定为知将型，在所有军事技能中应该选学三级计略和战术，其它技能作用不大。如果最初将秀吉定为英雄型，算术技能可能重要一些，在本游戏中金钱很紧张，三级算术技能可以省很多钱。修炼技能时花费很大，实在没钱可以到酒馆里的赌场去赌钱，善用S/L大法，发家致富很容易，实在不行也可以用FPE，注意游戏中的钱是以100文为一单位的，1贯钱就搜索10，10贯钱就搜索100，以此类推。

在天下布武这一章中，信长的第一个目标是六角家，六角家自然无法抵挡信长前进的步伐。下一个目标是伊势的北田家，北田家哪里是信长的对手，被消灭只是时间问题。建议评定时当信长问及今后策略时选调略，北田家有九鬼嘉隆和分部光嘉两个城主，秀吉亲自出手，拉拢他们极为容易，这样就可以兵不血刃得到两城。更重要的是你调略来的城主最开始会加入你的派阀（当然很容易被人拉走，要注意），本能寺之变后与柴田胜家分家时，该城主所在城会直接归属你。



为了进一步扩大势力，信长将自己的妹妹市嫁给北近江的大名浅井长政，并同浅井家建立了同盟。

消灭六角家后进京的路线已经通畅，信长挥师进京，重立征夷大将军，足利义昭感恩戴德，给信长加官晋爵，但信长的野心远不在此，他真正的目的是“挟天子以令诸侯”。足利义昭不甘心做信长的傀儡，就暗地里联络各地的诸侯反对信长，最先响应的就是越前的朝仓氏。

信长由于有浅井的同盟，所以长驱直入直奔朝仓。战事进行得十分顺利，朝仓家覆灭在即。就在此时，信长的妹妹市送来了一袋小豆，信长立即明白浅井将不利于自己，原来浅井和朝仓也订有同盟，浅井长政不愿背弃此同盟，所以从背后夹击信长。为保存实力，信长下令撤退，秀吉自告奋勇请求殿后，这一仗我军人数处在劣势，但有德川家康的援助，获胜也不算难。

撤回岐阜城后，信长十分感动，赏给秀吉茶器珠光小茄子，从此信长更加确信秀吉的忠诚和才能。在接下来的姊川合战中，织田、德川联军大破朝仓、浅井联军，接着信长又连续攻占了朝仓和浅井的大部分领地。尽管如此，形势对信长还不是十分有利，足利幕府将军足利义昭暗地里筹划的“信长包围圈”时刻都威胁着织田家，信长决定先对本愿寺家下手，决定攻打比睿山延历寺。比睿山延历寺是日本佛教圣地，位于京都以北，是石山本愿寺的下院。在日本，僧人参政好象还是传统，比睿山延历寺可以说是比较强大的一股宗教势力，尽管明智光秀和秀吉都表示了异议，但仍没能阻止信长火烧比睿山延历寺，信长也因此被诅咒为“第六天魔王”。坏消息接连不断，被称为“甲菲之虎”的武田信玄出兵上洛，不久足利义昭与武田信玄互相呼应也在二条城正式起兵对抗信长，形势大大不妙。但不久以后，形势又有变化，武田信玄病死在进京的路上，没有了后顾之忧的信长迅速挥师入京，流放足利义昭，室町幕府灭亡。

剩下来的事情就是解决朝仓和浅井。浅井长政在小谷城做了最后的抵抗，但实在是无法同强大的信长对抗，他将妻子市和三个孩子交付给信长后自杀。游戏中有一段动画，市姬带着孩子离开小谷城，悲伤地回头遥望，浅井长政的身影在城楼上熊熊烈火中永远消失了……

消灭浅井后，信长成功地控制了京都以东的广阔领土，但远在甲菲的武田氏却始终是信长的心腹大患。很快织田与德川联军同武田信玄之子武田胜赖在长筱展开大规模会战。为了对付武田氏常胜无敌的马队，信长在阵地上搭建了很多木栅栏来阻挡武田胜赖的骑兵，在木栅栏后面布下3000铁炮队轮番射击。战术落后的武田军死伤惨重，多位赫赫有名的大将战死，武田家从此一蹶不振。

第五章　歧路

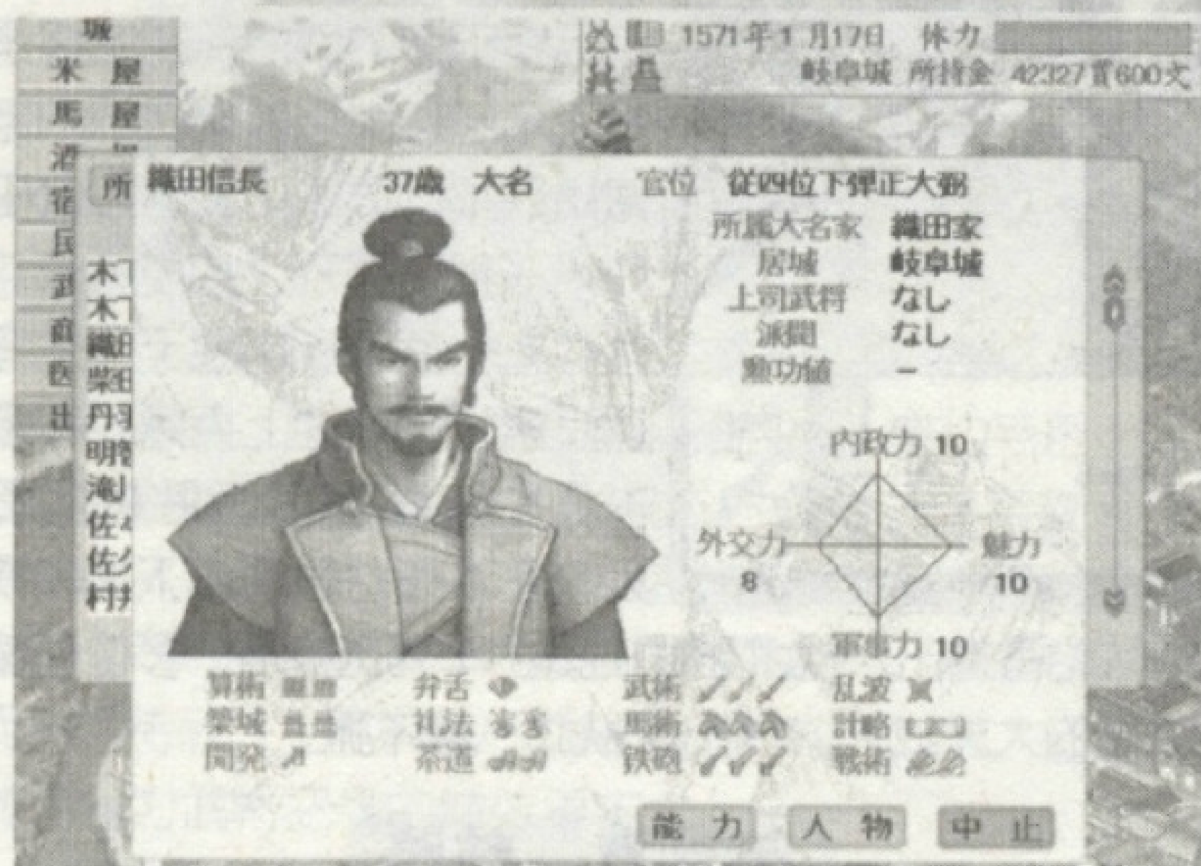


信长虽然成功地控制了京都以东的广阔领土，但距离“天下布武”的梦想还相去甚远。于是信长将柴田胜家派到越前，去对抗“越后之虎”上杉谦信；泷川一益去关东对抗武田家；秀吉被派到北近江的长滨，去治理浅井的旧领，从此改名羽柴秀吉，并赐予官职从五位下筑前守；明智光秀被派到南近江的坂本去控制京都。

长滨本来只是一个町，要在这儿建一座新城需要一年的时间。在这一年中，秀吉先以小谷城为居城，由于移居长滨时小谷城的兵马粮草都不能带过去，所以不用在小谷城搞内政，也不用吝惜小谷城的钱粮，多派部下去做一些使信赖值增长得快的工作就行了。秀吉自己可不能闲着，多跑跑路去各家调略一些人才，以后一定用得着。长滨城建好后在城里转一转，在城里的马屋、米屋和民家中先后收得小西行长、加藤嘉明和大谷吉继。而后秀吉的母亲还会推荐给秀吉两个能力出众的小同乡——加藤清正和福岛正则。现在秀吉手下人才济济，准备大干一场了。

接着信长命秀吉去找国友一贯监制大筒，秀吉欣然领命。大筒很快制作成功，从此打仗又多了强力武器。秀吉的下一项工作是消灭摄津一带的三好家残余势力，三好的残余势力现在哪里还是对手，轻轻松松搞定。这时传来信长安土筑城的消息，秀吉马上去祝贺，回来时在城中遇到石田三成，并将其收为部下。信长下一个目标是远在纪伊的铃木家，消灭铃木家后接到了柴田胜家的求救信息，原来是与上杉在越后的战斗吃紧，秀吉马上赶去救援。胜家认为应集织田之兵与上杉决战，秀吉却怕后方空虚被别人钻了空子，一言不和就同胜家吵了起来，秀吉一气之下领兵回了长滨。不久就传来松永久秀反叛的消息，秀吉领命去平叛，松永这家伙老早就看着不顺当，这回可把他摆平了。

闲来无事跟石田三成一起去散步，正好碰上了前来投靠的黑田官兵卫。将他引见给信长，不久信长让秀吉移居姬路城，并许以播磨但马国国主，主要任务是西征



毛利氏。秀长认为姬路作为进攻毛利的大本营似乎太小，他愿意毛遂自荐改修姬路城池。不久黑田官兵卫来报，三木城的别所长治在他的劝诱下已投降织田家，很快播磨但马就被平定了。



也许是长期操劳过度，竹中半兵卫的身体越来越差，历史上半兵卫英年早逝，秀吉痛心不已。但在游戏中半兵卫却可以不死，一旦在评定时半兵卫说身体不适，评定结束后立即去姬路的医师宅，在这里会碰到同样很关心半兵卫身体状况的秀长，然后会得知在骏河深泽城中有起死回生药的情报，只要拿到药给半兵卫，他的性命就无忧了。

就在但马国攻略即将完成之时，三木城的别所长治造反，好不容易平定了，那边伊丹城的荒木村重又举起了叛旗。黑田官兵卫主动要求去说服荒木村重不成，反而被扣，而且还引起了信长的疑心，说他有投敌之嫌，幸好秀吉很快平叛救官兵卫出牢笼，并洗刷了他叛徒的罪名。

不久以后本愿寺投降，秀吉开始专心致志对付毛利家。采用官兵卫的计略，鸟取断粮、高松水淹，一时战果空前。就在备中高松城即将陷落之时，明智光秀突然发动叛乱，信长在本能寺熊熊烈火中自杀身亡，次日秀吉知悉噩耗，果断地与毛利氏讲和，接受备中高松城主清水宗治自杀以换取秀吉退兵的条件。随后秀吉率领部队冒着倾盆大雨闪电回师，日以继夜地赶回自己的居城姬路。秀吉自己很清楚，一旦明智光秀成事，自己与后方的联络就会中断，处在被前后夹击的危险境地，为了击败光秀，秀吉决定孤注一掷。他将可以筹集到的粮饷全数发放给士兵，并打出为故主报仇的旗帜以招揽信长的旧部。在接下来决定双方命运的山崎合战中，秀吉的大军4万有余，光秀的部队不足2万，胜负已经一目了然，明智光秀战败后在逃亡中被杀。以上讲的是历史，在游戏中只要能将姬路城建得不错，攻下胜龙寺城，打



倒明智光秀并不难。

岐路一章就这样结束了，可大家有没有想过这一章为什么叫岐路，这里容笔者卖个关子，请大家往后看。

第六章　打倒胜家

信长已死，织田家的继承人问题就摆到了桌面上。信长的长男信忠在“本能寺之变”中死在二条城，次男信雄和三男信孝都想成为继承人。柴田胜家支持信孝，信孝做主将姑母市姬嫁给胜家。

秀吉在家中的地位原本不如胜家，但在为信长复仇这件事上秀吉大大地捞了一票，织田家有实力的家老慢慢地都站到了秀吉这一边，包括丹羽长秀、池田恒兴和细川藤孝等。在接下来的清州会议上，胜家提议让信孝继承织田家，秀吉这一方则推举信忠的长子——年幼的三法师（织田秀信），双方吵得不可开交。最后双方妥协，羽柴秀吉、柴田胜家、丹羽长秀各自保有自己的领地，胜家得到了秀吉的长滨城给养子胜丰做居城。

清州会议之后，各家暂时保持同盟状态，以后的事态发展具有一定的不确定性，根据清州会议前各家的实力对比以及秀吉前后对一些问题的不同的选择，情节发展并不完全一样。笔者玩了4次，每次的进程都不太一样，但最终的目的都是一样的，就是——打倒胜家。

终于打到了胜家的居城北庄城下，胜家在贱岳合战



中失败后已无力与秀吉抗衡，就想将新婚不久的妻子市姬送出城去。已经有过一次痛心经历的市姬坚决不离开，城破之时，市姬和胜家一起自尽。消灭胜家之后，秀吉真正地继承了信长的衣钵，开始了一统天下之路。

说来简单，但在游戏中攻打北庄城却不容易，守城兵很多，而且城坚炮利，一定要以强大的军力配合大筒进攻，最好多带忍术高的将领，不时地以放火、谣言降低敌人士气，才能取得最后的胜利。

第七章　天下人之道

打败胜家后，秀吉已经完全继承了织田家。回到姬路城后，弟弟秀长对秀吉说羽柴家要取得天下必须有一座与此相称的居城，还建议秀吉移居石山本愿寺城，并请求亲自督建此城。几个月后新城建好并定名为大坂城，雄伟壮丽更强过信长修建的安土城，成为日本安土桃山时代鼎盛的标志。

秀吉对信长的属下采取的是拉拢的办法，授予了在佐和山城的丹羽长秀从五位的官职，软硬兼施终于使丹羽长秀加入自己的阵营。

对于信长原来的盟友兼下属德川家康，秀吉也采取了拉拢的态度，假手朝廷授予家康从四位的官职，希望家康能以下属的身份进京任职。家康当然不会看不出这一点，于是拒绝接受从四位的官职。秀吉又给家康正四位的官职，仍不能使家康动心。

游戏的目的是让秀吉得到正一位关白的职位。虽然秀吉差不多继承了整个织田家，但距离最后的目标还差得远，必须不停地攻城掠地才行，建议大家在玩时多封些“强力”城主，让他们四面出击，这样打起来方便得多。笔者在玩的时候，将能登、加贺和越前都封给前田利家，让他去对付上杉家，蜂须贺小六封在美浓和尾张去灭北条家，细川藤孝封在丹波丹后，池田恒兴封在摄津，黑田官兵卫封在播磨但马，一路向西，逐个消灭毛利、大友、龙造寺和岛津。弟弟羽柴秀长封在大和国，目标是四国岛上的长宗我部家族。注意在分封时将国主封在该地区的主城（一般也是最大的城），每个国主配几个部下，时不时地送些粮饷接济一下，剩下的事就是坐享其成了。

羽柴家的势力越来越大，秀吉的官也越来越大，但远在三河的德川家康却始终是心腹大患。终有一日家康领兵进攻横山城，秀吉率军迎敌，现在的德川家康还远不是对手，兵败后也臣服了。

这一天终于来了，平民出身的秀吉成了关白，游戏至此结束。1598年，重病中的秀吉过世，入侵朝鲜的丰臣侵略军也惨败而归。1599年秀吉的托孤重臣前田利家病逝，失去了最后制约的德川家康随即开始肆无忌惮地壮大自己的力量，并在关原合战中击败石田三成以及其他反对自己的西军诸侯。1615年，行将就木的家康领军围攻大坂城，秀吉之子秀赖兵败自杀，德川幕府时代开始，这是后话，到此为止。

外章　秀吉造反

玩过2代的玩家都应该知道，2代中秀吉一旦当了城主就可以起兵造反，3代中似乎没了这个设定，剥夺了

一部分玩家的乐趣。其实呢，3代中秀吉一样有造反的机会。还记得我问过你有没有想过第五章为什么叫“歧路”？事实上是在第五章中秀吉真的有机会走“歧路”。

正宗的“秀吉造反大法”如下：秀吉一旦当上国主（其实就只有长滨和姬路两座城），就对信长下达的城攻略任务置之不理，只搞内政，就是不出兵，或者干脆睡大觉也行，这样每过两年，信长就会把秀吉叫过去骂一顿。到第三个两年，信长会将秀吉痛打一顿，这时秀吉回到居处，就会有一个家臣（可能是蜂须贺小六或黑田官兵卫）问你要不要起兵造反？选造反就行了！

另外，游戏中默认秀吉在1580年当上国主，到1586年有造反的机会，如果你早于1580年成为国主也不要紧，多睡几年就行了！

与二代不同的是，秀吉造反后家臣不会因此而离开，己方的实力不会因此而减弱，但造反后的路并不好走，羽柴家处在毛利和织田两大势力的夹缝中，信长手下的明智光秀和柴田胜家，还有那个该死的德川家康会不停地攻打你，而他们的主城基本上都有有6万兵，攻略是没法写了，想怎么玩就看你自己了，各位玩友好自为之吧！

特别编

在2代中，玩家以秀吉通关一遍后，还可以选择明智光秀或柴田胜家为主人公进行游戏，另外还可以自定义一个新武将参加游戏。在3代中。也有个虚构的人物，他就是特别篇的主人公梁田政胜。



第一章 出会

游戏开始于1576年（注意比秀吉篇整整晚16年），梁田政胜跟随养父斋藤守直前往北庄城，一进城就碰上了一向宗暴乱，斋藤守直不幸被害，临死前给了政胜一封密函，要他带此信去投奔柴田胜家，胜家看过信后二话不说就收留了政胜。

在第一次评定中，胜家决定领兵去镇压暴动，政胜也随军出击，由于双方实力悬殊，获胜不难，战后政胜因功而升为足轻大将。



第二章 织田家的人

在以后的评定中，胜家决定好好治理一下自己的领地。他派政胜去安土城给信长送封信，顺便考察一下领地里的经济状况。安土城果然繁华，原因是信长采取的自由商业政策。见过信长后在大殿里碰到了羽柴秀吉，并一起来到酒馆。在酒馆里见到了竹中半兵卫和羽柴秀长，一番畅谈后战术技能还上升了一级。离开安土城后在胜家的领地里转一转，然后就去见胜家复命，谈起两地经济的差别，胜家发布了“乐市乐座”的指令，政胜也就学会了这项特殊作业。这里要特别指出，政胜学习特殊作业的场所和秀吉并不完全相同，即使是秀吉习得某项特别技能的场所也不完全固定，大家自行摸索。

当官职升到侍大将后，胜家建议政胜去找几个部下。想来想去，先到长滨去找秀吉吧！秀吉果然大方，将得力部下石田三成让给你。再去府中城找前田利家，就可以将大名鼎鼎的前田庆次收为部下。回去见胜家，还可以得到安土城的奥村永福。

信长眼下交给胜家的任务是消灭本愿寺，本愿寺在加贺的力量根本就没法与织田家抗衡，覆灭在即。突然有一天，传来荒木村重谋反的消息，胜家命令政胜领兵平叛，打败荒木后还在牢中救出了黑田官兵卫。

第三章 越前平定

本愿寺的势力被消灭后，胜家下一个目标是上杉





家。一次闲聊中，前田庆次对政胜的身世产生怀疑，政胜也想知道究竟，就去问胜家，胜家支支吾吾，不知所云（看来别有隐情）。刚好此时有人来报说上杉谦信亲自领兵来犯，胜家连忙派政胜去安土城求救。救兵很快来到，原来是泷川一益和羽柴秀吉的部队。在紧接着召开的军事会议上，胜家和秀吉的意见发生了尖锐对立，结果秀吉领兵离去。

镇压了总是捣乱的一向宗起义后，迎来了与上杉谦信的决战，我方虽兵力占优，但上杉谦信的“车悬阵”威力巨大，此战决不能掉以轻心。击败上杉军后，政胜可学会只有上杉谦信才会的车悬阵。此仅后不久，上杉谦信就病亡了。去除后顾之忧的信长决定进攻毛利氏，于是在安土城举行了大评定，政胜也跟随胜家去参加。在评定大会上，信长将安藤守就、佐久间信盛和林通胜放逐，并对羽柴秀吉、明智光秀、泷川一益等人下达了攻略目标。评定结束后，政胜在大殿里遇到了明智光秀和斋藤利三，利三似乎知道政胜身世的情况，但也没有明言。听说竹中半兵卫病了，政胜立即赶到姬路城去探望，半兵卫将珍藏的兵书送给政胜。回到北庄城后，很快就接到半兵卫病亡的消息，葬礼在三木城举行。参加完葬礼后回到北庄城，又将一位想传教的教士引见给胜家并获赠“圣书”。

很快越前就被平定了，胜家又让政胜给信长送信以求下一步的攻略目标。政胜在安土城又碰到了明智光秀和斋藤利三，两个人好象在密谋什么，政胜的心里出现了一种非常不祥的预感。

第四章 本能寺

回到北庄城后，政胜接到了明智光秀的邀请到京都二条城去参加茶会，会上光秀的反常更让政胜疑惑不解。

回到北庄城后，胜家决定出兵越后。正在此时，晴天一声霹雳，明智光秀反叛，信长自杀身亡，胜家立即起兵平叛，明智光秀很快被消灭。

第五章 凯旋 清州会议

信长死后，织田家的权力斗争日趋激烈。清州会议之后胜家分得了织田家近三分之一的领土，并得到了原属秀吉的长滨城，柴田家和羽柴家正式决裂了！为了去除后顾之忧，胜家决定同上杉家结盟，使命自然落在政胜头上，在前田庆次的帮助下，终于不辱使命。

突然有一天，织田信孝来到北庄城，同来的还有市姬，此时政胜的身世终于大白，原来市姬就是政胜的母亲。不久以后又传来秀吉移居安土城的消息，看来决战的日期越来越近了。

第六章 后继者三法师

秀吉在安土为信长举行了隆重的葬礼，并暗中送信给各地大名一起对付胜家。胜家决定同毛利和德川联盟，政胜是使者之一，愿意去哪一家都可以。

坏消息接连不断，秀吉的大军围攻柴田胜丰所在的长滨城、泷川一益所在的长岛城和织田信孝的大垣城。很快长滨城陷落，柴田胜丰投降，长岛城陷落，泷川一益下落不明，大垣城的失守只是时间问题。

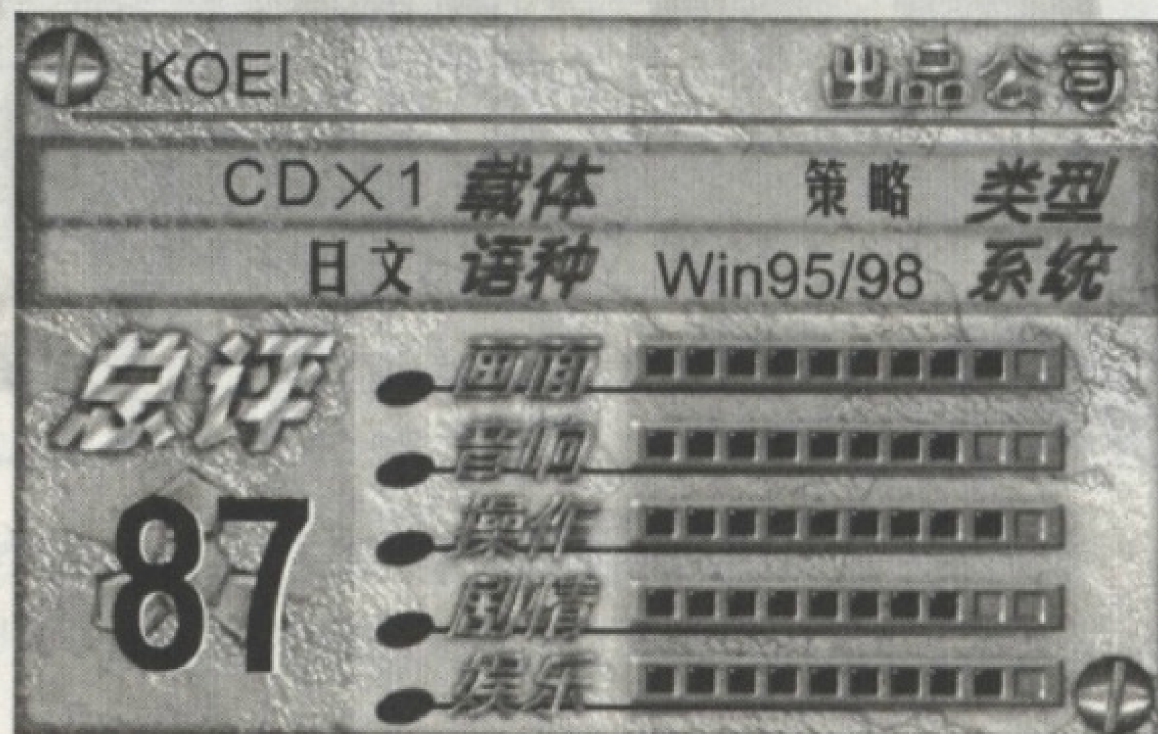
胜家派政胜去丹羽长秀处求援，然而丹羽长秀态度暧昧，显然不打算帮胜家，没办法只好与秀吉决战。

以下就是有名的贱岳合战了，形势对我方极为不利，前田利家临阵退却，丹羽长秀也加入了秀吉的阵营，我方军队15000人，秀吉方17500人，好在政胜还会车悬阵……

此战获胜后，胜家来到安土拜谒三法师，下令讨伐秀吉，随后在花偎城举行军事会议，准备兵发姬路。

决战之前，政胜来见秀吉，希望他投降，但事已至此无可挽回，秀吉希望即使自己死了，政胜一样可以完成天下太平、万民安泰的梦想。

不久胜家的军队开始攻城，城破后秀吉自爆身亡，故事已经结束，但政胜以后的路还长……



《反击》策划案

创意鹰翔

1999年6月8日

谨以此片献给为抗争强权而牺牲的和为此勇于牺牲的人们！

编辑的话：在《大众软件》的早期，曾开办过类似于游戏创意接龙的一个栏目，当时用的题目就是《反击》。时隔数载，想不到由北京创意鹰翔科技发展有限公司真的推出了同名的游戏策划。虽然从情节上看来已和当初的内容大相径庭，但从创意的角度来说还是很新颖的。其实，国内的游戏公司在制作一个新的游戏的同时，完全可以先立足于本国市场，以国内消费者为主体，不必追求“一炮走红，扬名海外”，过早的同国外的经典游戏接轨。从创意上挖



掘，是玩家身边耳熟能详的事情，而不是什么太空啦、R-XXX单元……这么作也是一种新的尝试，我刊现在将其策划原稿公布给广大读者，希望读者看后能够提出自己的看法。为了这个即将问世的游戏，为了我们的国产游戏，也为了玩家自己……

制作人前言

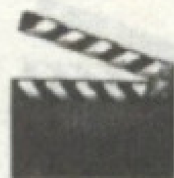
作为成长在和平时期的我们这一代年轻的中国人，没有经历过战火，能够平安的幸福的生活，能够做自己喜欢的事情，没有经历战争的涂炭，亲人的离别等种种强加而来的屈辱。但是，作为沉浸在和平阳光下的我们，是否能够体会到那些在战争中遭受欺凌的民族的感觉，那些在战火中瞬间就会丧失生命的恐惧。也许这对于我们来讲过于遥远，好像是在梦境中也难以寻觅到的事情。然而恶梦终会来临，只要这个世界上还有强权……

战争对于人类来说永远是不幸的，战争中的士兵的感受是永远的凄凉，无论是面对死亡，面对亲人，战友的永别，作为士兵只能用自己的生命来抗争，用灵魂来铸就和平。每个人都想成为统帅，然而绝大多数将会成为士兵，这将是我们设计这个游戏的一个重要原则。

游戏背景

现代，由于世界格局的不平衡，军事和经济上过于强大的N集团需要维护和扩大自身的利益，保持其在全球政治经济中的核心位置，一直使用武力干扰和破坏其他有可能对其构成威胁的经济集团的发展。自从欧洲共同体因为科索沃战争的影响而导致试图建立的欧洲经济核心的失败，使得N集团得到进一步扩充，势力直到亚洲。

因为中国几十年来的励精图治，逐渐成为亚洲的经济支柱，而迅速发展起来的亚洲经济已经摆脱欧美的影响而成为21世纪世界的经济中心。同时因为中国的强大，使得原本在亚洲占有很大经济势力的亚洲J国逐渐丧失经济的主导地位，为了重现昔日的势力，确



保在亚洲的经济主导地位，J国在与N集团签署了共同防御条约后，又正式加入了N集团。由于有了N集团的支持，J国狂热分子在中国固有领土——钓鱼岛上树立本国标志，并派驻了武装人员，中国对这一野蛮侵略行为提出强烈抗议。

中国一些民众自发到钓鱼岛海域抗议J国的野蛮行



径，不料受到J国武装人员攻击，造成渔船沉没及数十人死伤，中国政府为维护领土主权及人民生命安全，毅然派军收复了钓鱼岛（此为教练关）。企图称霸世界的N集团，把一直视奉行独立自主原则的中国视为眼中钉肉中刺，认为终于找到了借口，于是打着维护地区安全的幌子，伙同J国军事力量对中国本土悍然发动了突然袭击。N集团军事长官公开宣称：“我等这场战争已经很久了……”

创意

游戏的背景选择现代战争，使用的武器装备完全是真实存在的装备。抛弃目前的即时战略游戏的一些特点，如无论是人员还是武器装备一概而论的设计。将人员作为主体，重武器（坦克、火炮等）只是作为工具，只能接受人的控制；玩家可以派士兵驾驶或操纵本方的重武器还可以控制敌人的重武器。另外，人员不以功能分类，人员表现出的能力以其身上的武器，物品等的功能为准。每个人应该有姓名等属性，使得玩家能够产生亲近感和珍惜感，单兵的属性不是固定的，而是随着战斗的进展，可以由玩家给他配备武器，达到改变单兵属性的目的。另外，士兵具有的能力也是不同的，有的可以驾驶坦克，有些可以操纵火炮。随着作战经验的增加，士兵的能力会增强，而且可以晋级。我方兵员库由报名的玩家组成，游戏中使用的所有我方人员都从兵员库中获得。另外在游戏里放弃了建造功能，从而使游戏过程产生以战术，而不是以数量为优势的策略性的游戏感。让玩家利用有限的兵力在瞬息万变的战场上充分发挥指挥才能，达到克敌制胜的目的。场景中的地形，建筑、工事等不仅仅是单位移动上的障碍，还是视线上的障碍（另外视线有角度）和保护士兵的掩体，隐蔽在建筑的拐角对出现的目标从侧面或后面突然一击将成为可能。同时，在一定程度上起到保护士兵的作用。作为一只队伍的前线指挥官，可以以申请的方式获得后方的各种支援，如空袭、空降等。在战场上，由于受伤或缺乏弹药等原因，士兵会失去作战能力，在强大的武力面前他们会考虑撤退或投降，从而达到真实再现战场的目的，同时使士兵更性格化，另外加入的军事条例的设计，可以使指挥官制订个体的AI，如允许自杀性进攻等。在实际战斗中，特定建筑在游戏中他们将是非常重要的，在游戏中我们提供了占领功能，当军旗在建筑上升起的时候，一种自豪感会油然而生。关卡设计可有阵地防守反击战，阵地突击战，阻击战，偷袭战等真实的战斗场面和任务。设计一些NPC位于战场上，诉说敌人的罪行，激发玩家的士气，或是提供行动的要点等。要求场景表现细腻真实，画面表现以《盟军敢死队》为标准，每关应该设计一些重点场景，如“血战台儿庄”的城楼一景.死亡的人员，和破坏的装备保留在战场上，设计一些尸山血河的场景。

场景设计

以中国各大城市为中心，边缘地区为周边设计地理，建筑物，工事，道路，自然环境。视觉距离采取中景，但希望尽量表现细节，视“盟军敢死队”。使用本公司最新的通用地图编辑器制作场景。以道路宽度为准，按真实比例设计其他物体，包括建筑物，工事，自然环境，大型武器及人物等。斜45度视角构图，但注意建筑物应普遍不应很高，建筑物设计应该包含周边环境，不能规规矩矩。一个大型建筑区（如化工厂）应由分成几件同风格建筑，拼图时可以任意搭配。建筑物视觉方向，大小基本以上图为准，但要求细节刻画更细致。强调战场的感觉，要有残酷和壮烈的感觉。

地形包括干草地、公路、铁路、土路、草地、沙漠及沙土地、黄土地、水及水道、山、湖泊。

建筑有树丛、村落、工厂区、市区、城防工事、野战工事等。

特别的战斗设计

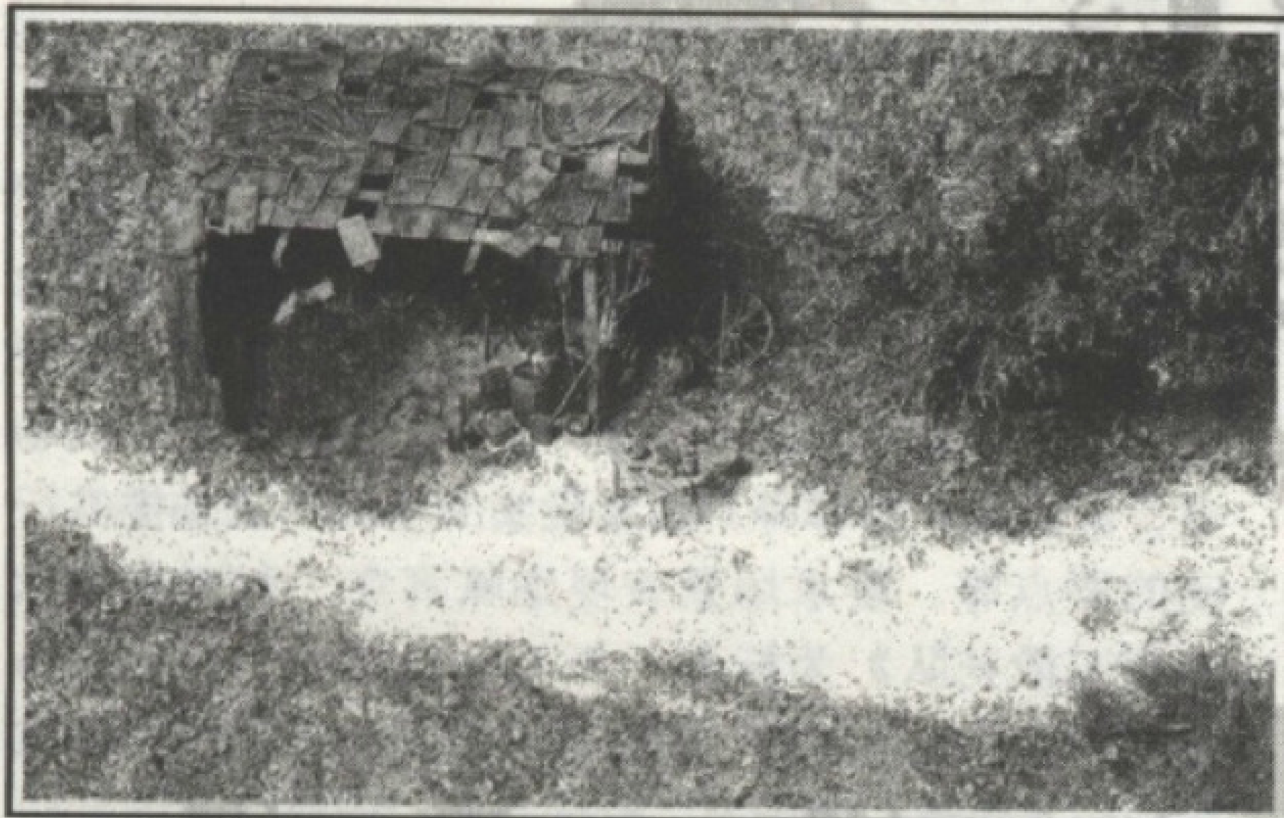
兵种为三种基本类型，人和单兵配备和重装备。



单兵配备在人体上，人可配备在重型武器上，重型武器上可配备在其他重型武器上。配备装备的人体可以使用提供的功能，配备相应人的重型武器可以实现相应功能。建筑物，自然环境，可以毁坏，方式有两种：为建筑物更改为破坏图(破坏图可以有n种)；和使用弹坑，尸体等异型图片覆盖在地表上。

攻击命令智能化，自动分配攻击的火力在以目标为中心的区域，避免浪费火力。攻击条件包括有效射程，火力特点，无障碍，弹药量。除抛物线射击方式外，直线射击方式必须遵循两点间无障碍原则。

失去战斗力的人员不受攻击。如果枪杀失去战斗



力状态的电脑方人员，会导致敌方看到的人员拒绝投降和也枪杀失去战斗力状态的我方人员。

攻击重型装备时可选择攻击部位。配备使用顺序以放置的格的前后位置为准。当具有同效能的配备同时有几个时，按照顺序依次使用。

后勤支援的设计，玩家可以申请：空降人员，配备和重装备、轰炸指定区域、侦察指定区域、空中拦截敌方轰炸机群。

申请后勤支援后，设定需要不等的时间才能使用，具体表现为在申请功能中申请了某一支援，顶级控制条将出现相应的键，并且此键为灰色的同时开始逐渐变成彩色，完全变为彩色后表示此键才可用。延迟时间由化费的点数控制。比如申请空袭需要n点，如果使用2*n点可以使延迟时间只要原来的1/2。申请空中拦截的概念是预申请，自动执行。

服装的作用，配备栏中排在最前面的服装的名称决定此人当前的着装。有伪装能力的人员，配合敌人的服装，可起到伪装的作用，但是杀敌时不能被发现，否则将失去伪装。无服装时，人体为赤膊，此时肉搏杀伤力

增加1倍。特殊天气的营造和场景设计为一体，这样可以更加真实的表现某一天气状态下的场景气氛。

障碍设计

地形障碍：将高地和洼地设计成建筑，包括大型弹坑；基本地面的海拔为0；

建筑物障碍：设计建筑物的海拔线，以底座为0，高于底座的部分为正值；否则为负值。当两点之间有的所有障碍点都低于两点间在此点的高度时，两点间无障碍。海拔跨度将会影响移动速度，速度为0，不能移动。影响速度的能力。要考虑移动体的性质，如人员或车辆。

兵力建造设计改为兵力申请设计，类似策略游戏

玩家和电脑初始时会获得一定点数值，使用点数可补充人员、配备、重装备，以及申请后勤。点数可以累计，除每关给定的点数外，上一关剩余的点数仍旧有效。

受损设计

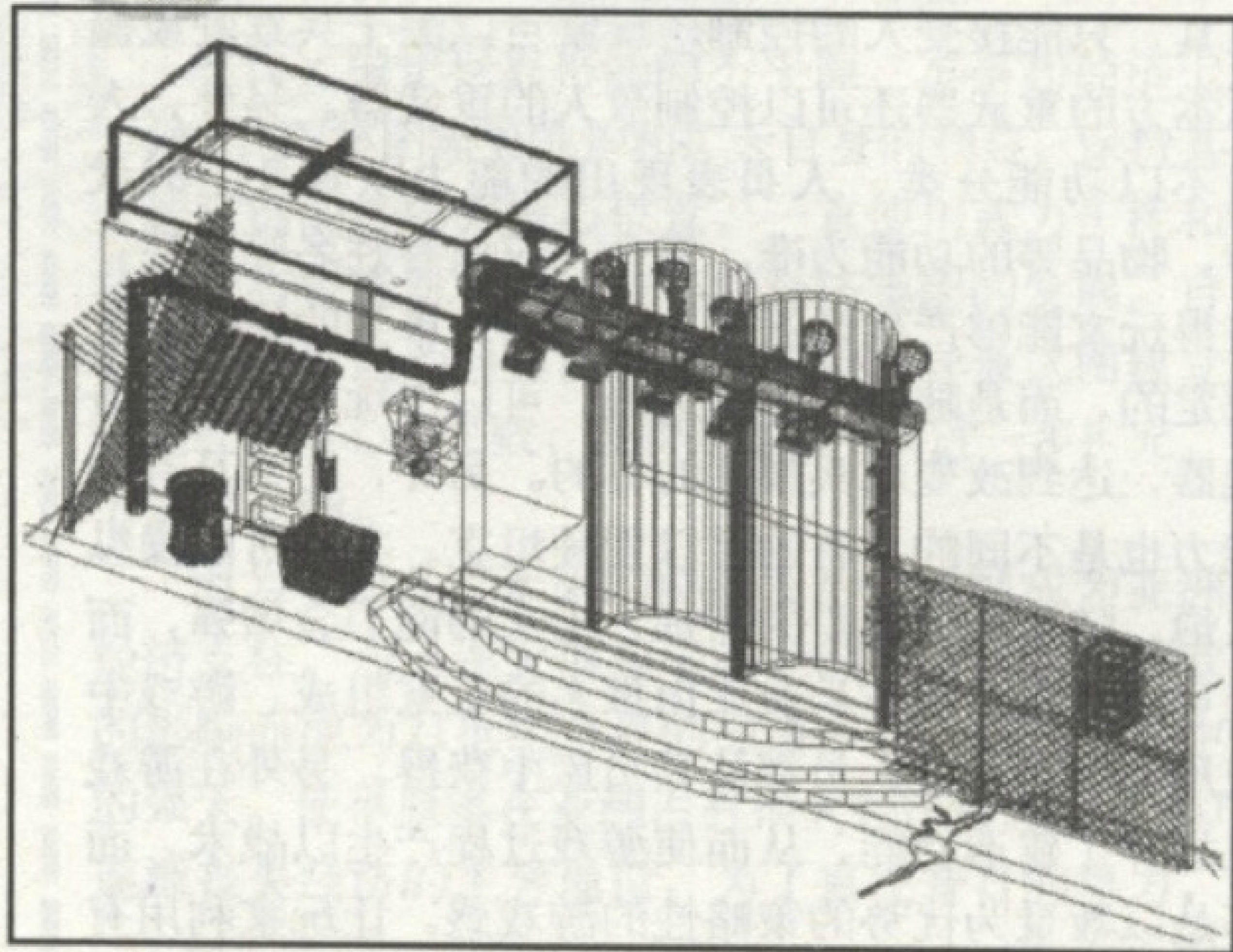
损伤值由地形隐蔽值，受攻击方位，远近，攻击火力特点，发射者对受害者的经验比，自身隐蔽值计算得出。生命值小于战斗能力丧失点但不为0，为失去战斗力，值可调。生命值为0为死亡。

军衔任命时考虑国籍因素

队长任命顺序，军衔，生命值，年龄。如果无唯一值则选第一个玩家的军衔决定最高军衔，军衔任命量为2倍制，如最高军衔为少校，所有人员中只能有1个少校，2个上尉，4个中尉，8个少尉，16个上士等……军衔任命顺序按经验值高低。

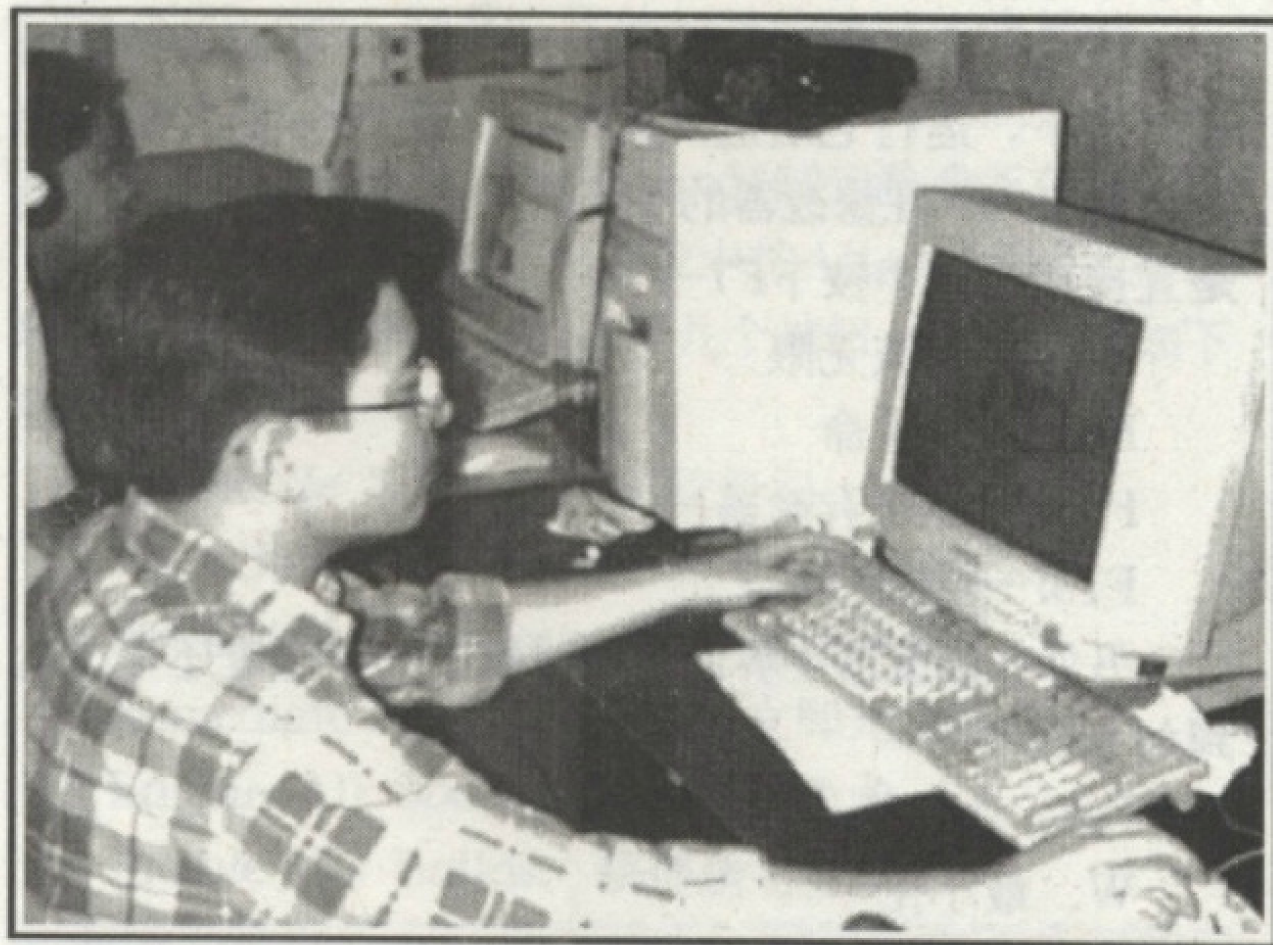
投降的设计

我方屏蔽此功能。投降的人员属性为暂时中立，





但当原方人员接触他后会恢复为原方。如果枪杀投降状态的电脑方人员，会导致敌方看到的人员拒绝投降。电脑方人员弹药没有了，并且对方有战斗力，则投降或溃逃。



电脑方失去战斗力的人员一定投降，但不可移动，保持失去战斗力的姿态。哪方战斗胜利后，哪方所有被俘己方人员全部获救。投降后的非失去战斗力的人员，可以移动他，但不能做其他动作。

通讯的设计

有通讯器材的人员，可受指挥。离有通讯器材的人员距离在一定范围内的人员也可受指挥。范围外的人员将不能被控制。

个体AI

队长为队内军衔最高者。依据军衔顺序，如果附近有所需装备依次自动补充消耗性装备。补充消耗性装备的依据为空出的消耗性装备位置的以前种类。如果所用装备的消耗性装备没有的话，可从某一战友处钩得，否则同时附近有同类别装备则自动换装。自动分配攻击的火力在以目标为中心的区域，避免浪费火力。如果感觉失去指挥，则自动拾取地上的通讯设备。当受到攻击时自动卧倒，卧倒时每隔1秒考虑是否站立，但如果受到瞄准的话保持卧倒进行。如果丧失战斗力的话，装备扔在地上。

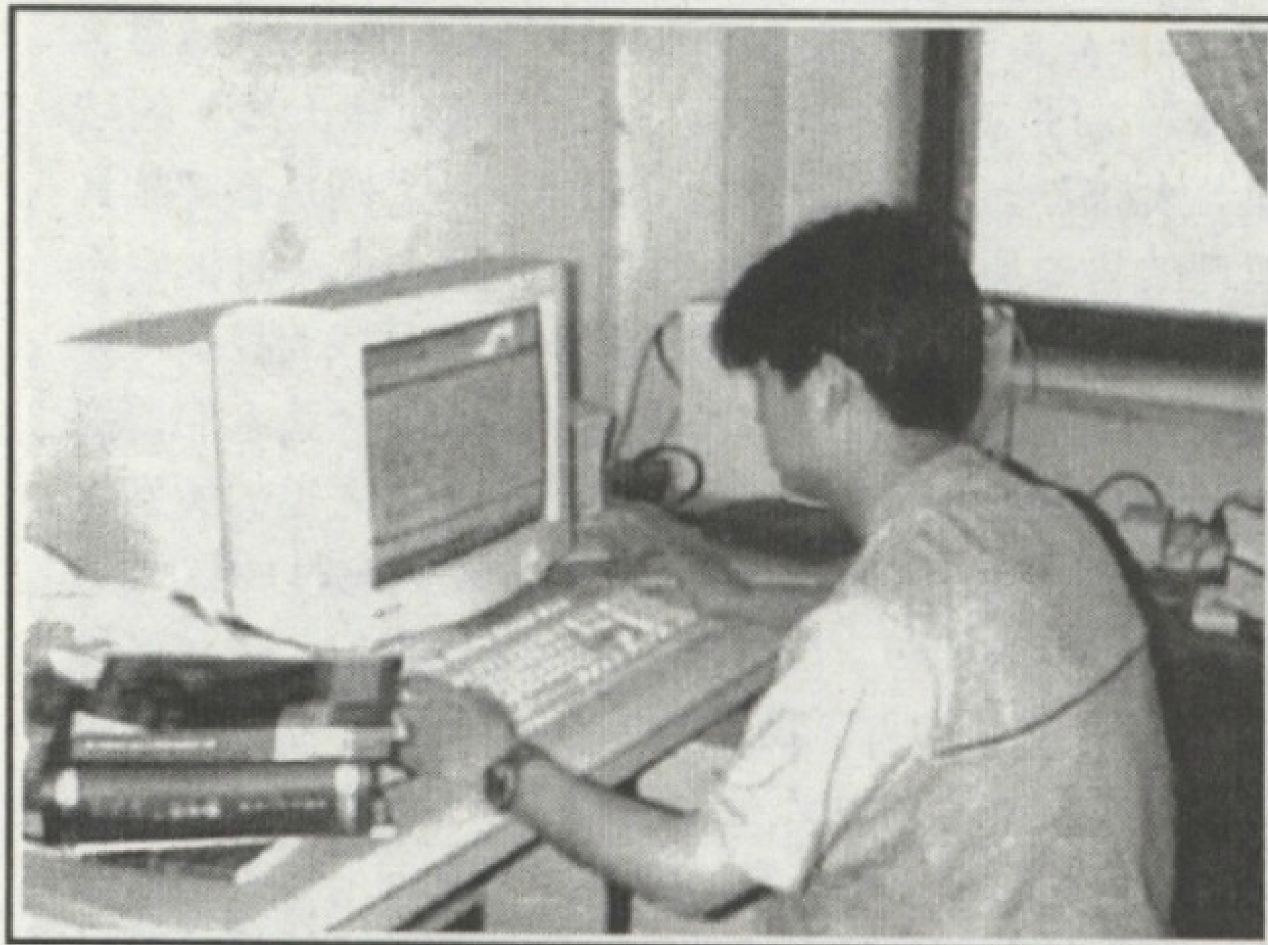
其他暂名：

1. 《反击》
2. 《义勇第一军》
3. 《100勇士》
4. 《铁血英豪》
5. 《前线》
6. 《勇无可挡》

策划者说：我国驻南使馆被炸已经过去一段时间了，美国政府并未给我们一个合理的解释，而且，我想也不太可能有什么合理的解释了。为一个荒谬的“错误”找一个“合理的理由”的确很难。现在，我们与其等待什么合理解释，不如扪心自问，我们应该从这次事件中吸取到什么。

正象大学生朋友所说的“……惊醒了我们！”我们越发深刻地意识到：爱国，不应该是停留在纸面上的空谈，更不是什么“关键时刻”的信誓旦旦，而是应该把国家、民族的意识深深的扎根于我们每一个华夏子孙的心中，最深的地方，并悉心的呵护。我们的希望也仅在于此，中华民族继续生存、发展的根本所在。以上就是我们要做《反击》的初衷。

大家看到的这份策划案还很不完整，但它已经大致包含了整个设计的框架，并通过栏目编辑的帮助，使其更通俗易懂。在游戏设计之初就把方案公之于众，好象还没听说哪家公司这么作过，当然会有一定风险，但我们觉得，《反击》不应该只是一个游戏，



只是一个游戏公司的产品，它更应该是大家的，是所有有爱国心的朋友共同拥有的，因为它寄托着我们我们共同的理想和信念。

在我们刚刚开始公布这个计划之初，便受到了很多朋友不同形式的关心，感到一颗颗灼热的心的跳动，有时，我甚至想，是否正是这一颗颗灼热的心，组成了我们中华民族几千年生生不息的脉搏。

希望大家读过本文之后，把对产品的想法和建议告诉我们，我们将在充分参考大家的意见之后，对现有方案做适当修改和补充，再确定最终的执行方案。

新世纪的脚步越来越近了，当钟声响起的时候，让世界也听到中华民族的吼声！



最近的科幻大片真是让人看得眼花缭乱，其中掌柜的我最为欣赏的就是Star War Episode I: Phantom Menace（《星球大战前传》）和The Matrix（《黑客任务》）了。前者乃是著名科幻片《星球大战》的续集，大概各位对它均已有所耳闻了；后者则是一部颇具哲理的科幻片，掌柜的我一口气花了4个多小时把它看了两遍，我个人认为这部片子绝对比《星球大战前传》更有内涵。它是由现在风行的网上虚拟社区为人们模拟出一种全新概念的生活，联想到当前整个人类的所见所闻是否也是为电脑所虚拟而来的。我们此时所认为的“现实”中的一切，是不是也仅仅是“虚幻”呢？这种另类的世界观着实让我思考了很久……呵呵，不多谈了，诸位玩家有时间还是亲自欣赏一下吧。

这一期的补丁铺，掌柜的我为大家带来了不少新东东，其中就有《星球大战前传》的两部游戏的修改器，另外，还有牛蛙大片——《上帝也疯狂资料片：未知的世界》的修改器，以及上一期为大家竭力推荐的《银焰洗剑录》的补丁等等。此外，这一期主力站点将为大家介绍一个专门讨论修改器的站点——“望海崖—游戏修改天堂”。好补丁多多，请大家随我一起入铺选购吧。

《星球大战前传I——幻影威胁》修改器

Star Wars Episode I: Phantom Menace

乔治·卢卡斯是最会开发电影之外相关资源的人了，据说《星球大战》三部电影为二十世纪福克斯公司赚了3亿美元，而卢卡斯本人在其周边产品方面就挣了2亿美元。这回，《星球大战前传》刚一推出，它的游戏便紧跟着上市了。当然，虽说又让这个老家伙大捞了一笔，但也让我们这些“星战”迷加游戏迷又过了一回瘾。这个便是这部追尾视角动作游戏的修改器，它的界面非常漂亮，又是那个叫作Razor1911的小组的作品。

使用方法：将Tpm-TRAiNER.EXE复制到游戏所在目录下，运行它后进入游戏，在游戏中按Alt+TAB键切换出来，在修改器的主界面上点击那四个按钮（或是直接在游戏中按下F7-F10），就能实现如下功能：

F7：生命值无限
F8：恢复生命
F9：获得所有武器
F10：无限弹药

另外在修改器主界面出现时按下如下热键还可以达到如下操作：

Esc、Q、X：退出此修改器
W：最小化
？、I：显示帮助信息
L：改变语言

《星球大战前传I——竞速者》修改器

Star Wars Episode I: Racer

看过影片的人应该还记得我们的小Skywalker和怪物们那场精彩的飞车大赛吧，虽说整个比赛就象是一场高科技的赛马，但是速度可是比《极品飞车》还要快哟。开腻了赛车的玩家们，你们也可以到未来感受一下这场处处充满荒蛮、野性的太空竞速。这个修改器还是由上面提到过的那个Razor1911小组做的，就连界面都一模一样。

使用方法：将Racer-TRAiNER.EXE复制到游戏所在的目录下，运行它后进入游戏，在游戏中按Alt+TAB键切换出来，在修改器的主界面上点击那三个按钮（或是直接在游戏中按下F8-F10），就能实现如下功能：

F8：将Truguts增加到65535
F9：到第一个位置
F10：到最后一圈

《上帝也疯狂资料片——未知的世界》修改器

Populous: The Undiscovered World

前一阵子，《上帝也疯狂》可着实火了一把，很多玩家都充分感受了一下成为神的经历，游戏的热潮激励牛蛙们继续趁热打铁，推出了这款资料片——《未知的世界》，而且掌柜的我又听说牛蛙还将推出另一部资料



片——Red Alert。这里提供的两个修改器是针对《未知的世界》的，其中一个是D3D版的（D3DPopTBUW-TRAiNER.exe），它是在有3D加速卡情况下使用的；而另一个（popTBUW-TRAiNER.exe）则是在软件加速的情况下使用的。

使用方法：将popTBUW-TRAiNER.exe或D3DPopTBUW-TRAiNER.exe复制到游戏所在的目录下，运行后进入游戏，在游戏中按Alt+TAB键切换出来，在修改器主界面上点击那几个按钮，就能实现如下功能：

Invincible Shaman：无敌祭司
Immediate Workship：立即完成建造工作
Immediate Training：立即完成训练
Immediate Spell Charge：立即充满法力
Enable All Spells：获得所有法术
Enable All Builds：获得所有建筑

《银焰洗剑录》补丁
Silver

上一期掌柜的我曾向大家全力推荐这款游戏，不过这么完美的游戏也有小BUG，如果你在游戏中的Sewer无论如何都无法打开门，请使用这个修正补丁，它会让你可以使用任何发射体或魔法击中那个铃来打开门。

使用方法：将sewer.zip解压后放入游戏目录的silver\levels\rain\Ray_sec\下，并覆盖原来的所有文件（注意：总共有四个文件）。

《真命天子》补丁

前些日子由华义国际51区工作室推出的一款据说有“中国人文化背景”的即时战略游戏，还真造成了不大不小的轰动，它就是《真命天子》。虽说这是华义在游戏制作方面的第一次尝试，难免有些不足，但已经很不错了，这个就是它的升级补丁。

使用方法：先将zmtz.zip解开，它会自动建立一个temp1的目录，然后进入这个目录，运行Update.exe文件便可完成升级。

《夺宝奇兵Ⅱ》修改器
LodeRunner 2

以前曾为大家介绍过《夺宝奇兵Ⅱ》的免CD补丁，这回再为大家带来一款它的修改器。由于这部3D的“警察抓小偷”较有难度，所以如果玩家有了它的修改器，闯关就应该没问题了。

使用方法：直接运行Trainer.exe，在游戏中按下F10键可获得无限生命，按下F12键可以让时间停止。

《原罪》1.05版补丁
Sin

《原罪》这部游戏就不用掌柜的我给大家介绍了吧。这个是非官方发布的最新1.05版补丁。它的主要功能是修正了一些问题，并提升了游戏的性能：1. 为3Dnow制作的最新优化程序；2. 修正了游戏演示；3. 在游戏的视角描述系统中增加了一些内容。

使用方法：直接运行sin105.exe，并按照它的提示将这些文件解压到游戏所在的目录即可。

《入侵》修改器
Incoming

《入侵》曾在各式各样的3D加速卡的演示CD中出现，可见它的视觉效果一定不一般。这里提供的东东是它的第三版修改器，它在界面及很多方面都有所改变。

使用方法：直接运行Incom-t3.exe，开始游戏后，按Alt+TAB键切换至桌面。在修改器的界面上分别点击Rockets（火箭）、Lives（生命）和Points（点数）按钮可对这几项进行增加。

《魔法门Ⅶ》无敌存档
Might & Magic VII

这一款无敌存档可以让那些正在为自己太弱而苦恼的玩家们长出一口气了。

使用方法：将Save006.mm7直接复制到游戏存档所在的目录下，在游戏中取档即可。

主力站点

这一期为大家介绍的是“望海崖——游戏修改天堂”，这个站点的界面做得很漂亮，站内有这样几个连接：新手学堂——向新手们介绍FPE这类软件的使用方法；修改宝库——介绍许多游戏存档的修改方法；修改利器——里面藏有很多修改工具，只怕你看不过来；修改心得——这是一些高手们的经验之谈，对新手来说很有价值；修改器汉化——这主要是lu工作室的作品。此外还有乐音无限、友人之家等连接，各位可亲自去看看。主页地址：http://likewater.yeah.net。

注：本期补丁铺中的所有补丁均收录在《大众软件CD》1999.8中。



极品飞车——孤注一掷

Need for Speed: High Stakes

使用密技前须先下载更新的config.dat文件以使密技功能可以开启。在游戏主菜单画面的任何地方输入以下字符串以获得相应的密技功能:

街机模式:
TP 00-15: 交通车的驱动器
GOFAST: 升级引擎
MONKEY: 升级自动传送
MOON: 低地球引力
MADLAND: 超级人类对手
速度模式:
BUY: 自由购买
UP0: 没有升级
UP1: 升第一级
UP2: 升第二级
UP3: 升第三级
GATES: 现金增加
热力追击模式:
DCOP: 奖励的热力追击车辆
ECOP: 奖励的热力追击车辆
FCOP: 奖励的热力追击车辆
其它模式:
ACAR: 奖励的车辆
BCAR: 奖励的车辆
CCAR: 奖励的车辆
CARS: 所有车辆
TRACKS: 所有赛道
ALLTIERS: 打开所有的等级
OUTMYWAY: 令其余所有车手发生撞击的喇叭
RESETYA: 功能不明

杰夫·高登XS竞赛

Jeff Gordon XS Racing

在游戏主菜单输入字符串icancheat以激活密技模式，然后再在相应的画面输入以下字符串并按下回车键获得相应的密技功能（能听到证实的声音）:

游戏主菜单画面:
clipped: 取消快速模式
reckless: 不计后果模式
赛道选择画面:
lapset: 设定圈数
comeplay: 功能不明
freeride: 功能不明
freedrive: 功能不明
车辆选择画面:
takemeon: 功能不明
widebodyopen: 功能不明
wildoneopen: 功能不明
redfury: 功能不明
wildone: 功能不明

铁血联盟II

Jagged Alliance II

在游戏的战术画面按住ctrl不放，同时输入字符串IGUANA即可激活密技模式，然后同时按下以下组合键以获得相应的密技功能:

ALT+E: 显示所有单位及物品
ALT+T: 传送所有雇佣兵
ALT+O: 消灭所有敌人
ALT+D: 所点选的雇佣兵点数重置
ALT+R: 弹药全满
ALT+W: 可选择所有物品
ALT+B: 敌人出现在目前位置
ALT+C: 平民出现在目前位置
ALT+G: 新佣兵出现在目前位置
ALT+Y: 机械人出现在目前位置
ALT+2: 佣兵变成虫
ALT+4: 佣兵坐轮椅
ALT+5: 佣兵变成大虫
ALT+I: 乱数产生一种武器
ALT+K: 催泪瓦斯弹在目前位置爆炸



ALT+Q：显示屋子内部情况

ALT+1：佣兵变成坦克车

CTRL+T：所有佣兵被邪恶皇后逮捕

CTRL+H：所点选佣兵失去生命值

CTRL+U：所点选佣兵恢复生命值

CTRL+O：出现一只敌对虫

CTRL+K：手榴弹在目前位置爆炸

在“Laptop view”画面中

+：金钱加$100.000

-：金钱减$10.000

在地图画面中

CTRL+T：传送部队至点选位置（须在路线计划模式中）

ALT+鼠标左键点击“GO TO SECTOR”选项：消灭所有敌人

星球大战前传 I——竞速者

Star Wars Episode I: Racer

在购买零件的视窗内，同时按住Shift+F4+4三个键便可以得到1000元

梦幻西餐厅II

增加客人的方法：最好是行人多的时候使用（人少的时候也可以）。将鼠标箭头指在时间格上的蓝杠,然后按住鼠标左键，这样时间便被固定住了，但行人依然来来往往，客人会不断的进入（这取决于行人的多寡），此时轻松的升级就不成问题了。但要注意的是，使用该密技后，厕所十分容易脏，打扫时间要设在一小时内。

赚钱大法：将所有的菜单都登录，只主卖一种菜，其他的都卖一份且价格压到成本价左右。主要的菜卖贵一点没关系，因为客人所看到的是所有菜的平均价格。当你的餐厅有星星时，只要移动到另一个国家再移回来，之前升级时赚的300万（一星级）或400万（二星级）会再赚一次。

愤怒的魔法师II

Rage Of Mages 2

在游戏中按Enter ，出现信息后，打入#Chicken或##Coward来启动密技功能,再输入下列密码：

#modify self +god：无敌

#modify army +god：无敌

#modify self +spell：所有咒语

#modify self +spells：所有咒语

#modify army +spell：所有咒语

#modify army +spells：所有咒语

#killall：杀死所有敌人

#kill all：杀死所有敌人

#pickup all：拾起地上所有物品

#show map：显示地图

#hide map：隐藏地图

#victory：立即获胜

#create xxx Gold：增加黄金xxx

#event xxx：显示所有同级部队的对（xxx=数字）

#create Very Rare Crystal Two Handed Sword：获得特殊武器

#create Very Rare Crystal Long Sword：获得特殊武器

#create Very Rare Crystal Two Handed：获得特殊武器

#create Very Rare Crystal Axe：获得特殊武器

#create Very Rare Crystal Mace：获得特殊武器

#create Very Rare Crystal War Hammer：获得特殊武器

#create Very Rare Crystal Pike：获得特殊武器

#create Very Rare Crystal Morning Star：获得特殊武器

#create Very Rare Crystal Cuirass：获得特殊武器

#create Very Rare Crystal Plate Cuirass：获得特殊武器

#create Very Rare Crystal Plate Bracers：获得特殊武器

#create Very Rare Crystal Amulet：获得特殊武器

#create Very Rare Crystal Ring：获得特殊武器

#create Very Rare Crystal Plate Helm：获得特殊武器

#create Very Rare Crystal Plate Boots：获得特殊武器

#create Very Rare Crystal Scale Gauntlets：获得特殊武器

#create None Gloves：魔法手套(Def +2)

#create None Robe：魔法长袍(Def +5)

#create None Cloak：魔法披风(Def +3)

#create None Shoes：魔法鞋(Def +3)

#create None Dress：魔法衣(Def +10)

#create None Cape：魔法披肩(Def +6)

#create None Cap：魔法手套(Def +1)

#create None Hat：魔法手套(Def +5)

晶合聊天室

最近连着有许多好游戏上市，搞得我一天到晚想呀想呀，到底玩哪个游戏呢？《帝国时代Ⅱ》？不是正式版！《魔法门Ⅶ》？等中文版出来再说吧！《盟军敢死队》？太难了！……算了，晶合聊天室开门了，去那儿和朋友们聊聊天吧……

哈尔滨 万川沸：

本人有个特点，就是喜欢的游戏总比别人慢两拍，如《时空游侠》和《M.D.K》，都是1996年的产物。虽然现在有太多的好游戏可供我选择，但依我口味而言，这两个游戏还在吸引着我。也许是我赶不上潮流，或者是怀旧心理太重，居然到现在还对如此老掉了牙的游戏着迷！

唉，这两个游戏也算老？现在某些更老得多的游戏还在被一批玩家所推崇。和他们相比，你算赶时髦的。

北京 焦京生：

我玩游戏有个习惯，只有这个游戏的故事背景能够打动我，我才会认真地玩下去。如：《沙丘2000》，虽然游戏的耐玩性并不是很强，但凭着对科幻系列小说《沙丘》三部曲的执着，我长时间陷于那“沙的世界”不能自拔。其它类似的还有《三国志》系列、《银河英雄传说》系列和《星球大战》系列等。所以，我认为深厚的文化底蕴才是一个游戏的精髓和脊梁！

怎么觉得这是在说我？我可是地地道道的“沙丘迷”和“星战迷”呀！

佛山 陈国明：

《心跳回忆》终于上榜了，我记得有一则“名牌定律”：名牌=广告×广告×广告×广告+产品。象《风云》这种三流游戏也能被此定律捧成名牌，那《心跳回忆》的成名应在不久的将来。我敢断定，该游戏必定会像当年的“×剑”一样大闹TOP 30，从而称霸一时！

我没明白这位朋友的意思，《心跳回忆》的成功，到底是广告上宣传的功效呢？还是游戏真的优秀、耐玩呢？我想是因为后者吧！

广东 蔡振中：

说到国产游戏，我觉得确实要改进一下才行，特别是在画面和操作上要有较大的改进，否则可真难为了我们玩家。我们可是非常盼望国产游戏能够纵横天下的！

杭州 朱敏：

尚洋即将推出《烈火文明》，宣传的力度已经紧锣密鼓。尽管有“亡羊补牢”之嫌，但毕竟还不算晚。能在挫折后振奋，这就是民族精神，应该支持。我们总是口口声声地喊：“支持国产游戏！”如何支持？我个人认为只有8个字：“少泼冷水，多浇点油！”所以，《烈火文明》我决定买！但愿不要让我失望。

看来玩家的心也是热的呀，有这样的坚强后盾来支持，国产软件要是再不做出个模样来，可就有点太说不过去了！

北京 白雪松：

智冠公司到底怎么了？把金庸老前辈的大作毁了个够，《笑傲江湖》、《射雕英雄传》、《神雕侠侣》……最可气的是最后来了个一锅端——《金庸群侠传》。其实，金庸的小说无论哪一部都可以做成一款游戏大作，能够把这么多好的题材搞砸，看来就不仅仅是制作能力上的问题了。

不会吧，至少《金庸群侠传》就不错吧……图像除外……

沈阳 刘易深：

我个人除了喜欢PC GAME外，还特别喜欢法国作家儒勒·凡尔纳的科幻小说。什么《海底两万里》、《从地球到月球》和《地心游记》，不知看了多少遍。我想，如果有游戏制作公司将他的那些惊世名作搬到PC GAME中，必将大获成功！

这主意不错，我也这么想过。不知为什么我们都能想到，而游戏的制作人员却想不到。

大连 乔阳：

不是说聊天室可以聊别的吗？我今天想问问咱们中国的网费怎么那么贵？今年是政府上网年，那明年就来个百姓上网年吧，把那网费给降一降。都知道上INTERNET畅游比较爽，可这“游”的费用也很“爽”呀！

干嘛要等百姓上网年？也不是就上一年……

河北 刘华松：

在各个报刊中，我经常看到教育软件、娱乐软件，可我怎么也找不到“教娱软件”，好像“寓教于乐”这句话没有人知道似的。如果在游戏中由浅人深地加些专业知识，使游戏与玩家的知识水平和生活经历直接挂钩，让通关的巨大诱惑驱使玩家去看一些相关知识就好了。但必须有两个前提：游戏的可玩性必须得到保障；“知识成份”必须由浅人深，循序渐进。不然就把玩家给吓跑了，国外游戏总是需要汉化就说明了这个问题。

这位刘朋友的想法倒是别出心裁，其实早在DOS时代，大多数玩家就经历过为了玩某一个游戏，怀里揣着一堆磁盘跑来跑去，什么XCOPY、ARJ、IMG……还别说，千几次就记熟了——至今未忘！

晶合实验室 隼

榜主随笔

五月流火、六月流火、七月流火、八月流火、九月……

"哎呀，真受不了啦"我趴在电脑前面，呼呼地喘着粗气暗自揣摩："记得原先老师只教过八月流火，怎么现在北京一人了夏月月都是酷热难当啊。这刚六月光景，就已经37、8度了，害得我浑身上下装满了Rain、Waterfall、CPUIdle之类的东东，可汗珠子还是噼哩啪啦乱掉，难道是没让它们上榜故意罢工不成？！"

这时我的一粒大汗珠子正好滚将下来，不偏不倚"啪"地砸在了鼠标左键上，却见屏幕上贴出一张布告，原来点中了Rain的帮助菜单。我定睛细看，只见上面写道："俗话说心静自然凉，我们只是在您不动脑筋的情况下插入指令，让心脏停跳以减少发热，可您一天到晚一门心思就想着发钱，连睡觉时脑子都不闲着，这样我们可就无能为力了。"我读罢大怒："呸！让我不动脑子不想钱，岂不跟死了一样？死人还管它什么冷热。你们这帮欺世盗名的家伙，全部给我滚了出去！"

轰走了这三个无赖，我还在为它们骗走的工钱而心痛不已，不想偏又撞上了老编："Walker，你又在闲逛，上期榜评的事我还没跟你算账，你的活儿还想不想干了？赶紧到城门口给我看榜去！"我偷眼看了看外面火辣辣的太阳，嘴里却大声嚷道："Yes, Sir！"

赶到城门口一看，天气虽热可捧场的人却不少，榜上诸将的票数都有不小提高。我心中窃喜："看来Walker大人我还是有点薄面的啊，照这样下去没准老编高兴多发些奖金给我亦未可知，兄弟们拜托啦。"不过天热大家都懒得动弹，与上期相比上榜名单与名次变化不大，居然还有8员大将纹丝未动，这倒真是少见得很哪。WinZip已经得了1300多票，拉下第二名近400票，看来它的榜首位置真要坐到下个世纪了。



Walker榜评

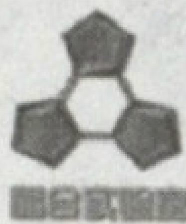
榜上的国产软件已有10名之多，涵盖了多媒体、杀毒、翻译、游戏修改、网络、办公等几大领域，特别是金山公司坚持发展国有品牌WPS，历经挫折痴心不改，终于得到了广大用户的认可，闯出自己的一片天空，着实令人钦佩不已。不过仔细分析一下形势，还远远未到高兴的时候。

最近西方有家名叫微软的公司与北京亚都的官司正打得火热，榜上看看他们的三员大将Internet Explorer、Office和FrontPage也是横刀立马扼守要津。记得5月下榜评中我评论说网景的浏览器已走向末路，有读者不悦，投书编辑部问我是何居心。可现在看看榜上早已没有了网景的身影，正在我凝神寻觅Netscape Communicator之时，早有白袍IE催马而出："兀那Walker，在此徘徊不去可是在找网景的浏览器吗？那厮早被我一招免费集成大法劈于马下，你就不必枉费心机了，趁早归顺软爷大营，保住你一条小命！"说毕微软三将齐声仰天长笑，声振四野，端的是威势惊人。

我闻听此言不怒反笑，心想以我榜主之尊你竟敢在我面前如此撒野，正是自嫌命久，休怪不得我无情。正待抛下令牌，命刀斧手将他们推出去砍了，却见原本阳光普照、万里无云的天空忽然间暗了下来，脑后一道杀气破空而来，疾回首观望，原来一个巨人不知何时早已掩至我的身后，只见他将旗上蓝天白云中斗大的一个"盖"字迎风招展，下面一行蝌蚪文闪闪耀目：Microsoft——Operation System（微软——操作系统）……

晶合实验室　Walker

E-mail：walker@popsoft.com.cn



本期幸运读者

北京	郑　文	江　苏	丁乾恩
四川	刘　峻	四　川	游顺刚
北京	李　铮	湖　南	赵业丰
河南	焦　锴	吉　林	赵一轩
湖北	谢书林	黑龙江	张羽男

以上读者将获得由**北京实达铭泰公司**提供的软件**"东方快车2000"一套**

热门软件排行榜



Top 20

本期选票在插十九页
欢迎大家投票

名称	版本号	评价	名次	制作公司	发行方式	适用平台	类型	票数	名次升降
WinZip	V7.0	5	1	Nico Mak Computing Inc.	共享	Win95/98/NT	压缩	1311	○
ACDSee32	V2.4	5	2	ACD Systems Ltd.	共享	Win95/98/NT	图形	961	○
Winamp	V2.23	5	3	Nullsoft Inc.	共享	Win95/98/NT	音乐	796	↑
超级解霸	V5.5	4	4	北京豪杰公司	商业	Win95/98/NT	多媒体	791	↓
KV300	Z++	4	5	北京江民公司	商业	DOS/Win95/98/NT	杀毒	661	○
东方快车	2000	4	6	北京实达铭泰公司	商业	Win95/98/NT	翻译	634	○
Internet Explorer	V5.0	5	7	Microsoft	免费	Win95/98/NT	网络	495	○
金山词霸	III	4	8	金山公司	商业	Win95/98/NT	翻译	316	○
Magicwin98	V1.21	4	9	ITWIN TECHNOLOGY SDN BHD	共享	Win95/98	内码	285	↑
FPE	2000	5	10	第三波	商业	Win95/98	修改	282	↓
Net Ants	V1.0beta2.55	4	10	Hong Lewis	自由	Win95/98/NT	网络	282	↑
Photoshop	V5.02	5	12	Adobe Systems Incorporated	商业	Win95/98/NT	图形	235	○
瑞星	10.0	4	13	北京瑞星公司	商业	Win95/98	杀毒	210	○
Office	2000	5	14	Microsoft	商业	Win95/98/NT	办公	185	↑
ICQ	V99a Beta Build 1800 V.2.21	5	15	Mirabilis	共享	Win95/98/NT	网络	163	↓
Foxmail	V3.0 beta	4	16	张小龙	共享	Win95/98/NT	网络	150	↑
WPS	2000	4	17	金山公司	商业	Win95/98/NT	办公	148	↓
Net Vampire	V3.2	4	18	Alex Shovkoplyas	自由	Win95/98/NT	网络	127	○
FrontPage	2000	4	19	Microsoft	商业	Win95/98/NT	网络	105	↑
Kill98	V4.22	4	20	北京冠群金辰公司	商业	Win95/98	杀毒	95	↑

大众软件服务快车

本期广告索引









全新概念 超值享受

每月一期
零售价 18 元

《趋势》光盘是国内首家综合娱乐性多媒体光盘月刊，1999年3月1日创刊。光盘的主要素材来源于国际互联网，经过制作人员的编辑、制作，把丰富的信息内容，采用多媒体的手段以光盘的形式表现出来，它区别于传统纸介杂志，完全以光盘材料为介质，充分运用多媒体技术，将文字、图片、音频、视频等形式有机地融合在一起，给予读者全方位的立体享受。

《趋势》以"追求时尚，把握趋势"为办刊宗旨。光盘的栏目设置几乎涵盖了现代人休闲娱乐的主要内容，力求通过多媒体的广泛空间向读者提供格调高雅，轻松愉快的文化精神享受。读者可以在电脑前坐享经典影视精彩片段，品味名歌金曲，遍游世界名胜，领略环球风光，体味中国博大精深的文化神韵，感受竞技体育的魅力，伴俊男倩女共享时尚生活，在军事博览中感受英武与豪迈……

另外，它还充分体现了多媒体光盘的优势——光盘信息量大，内容丰富，每期包含200多篇文章，20多万文字，1000多张高清晰度的精美图片，以及上百首歌曲欣赏，界面制作精美，操作简单，可提供给您内容广泛充实，精美可观的永久性珍藏资料，其内容的可珍藏性是数十本相关内容的纸介杂志所不能及的。电脑一开，鼠标一点，精彩即现。读《趋势》可以说是一种休闲，一种时尚，一种在工作、学习之余后的放松与休憩。



《趋势》光盘杂志相配套的网站是Http://www.cdmedia.com.cn，随时向网民提供在线服务。读者也可以在线浏览各期内容，同时可以参加在线热门话题讨论，既是读者，也可以成为作者。成为《趋势》的主人，与主创人员自由交流。

栏目介绍

趋势视角：关注国内外社会热点，大容量、全景式报道分析。
影视风暴：影视动态，佳片欣赏，银幕星踪。
音乐频道：新歌推介，老歌重温，欧美风潮，歌手风采。
休闲娱乐：时装、美食、家居、汽车、旅游，丰富的内容让您的生活更精彩。
体坛纵横：赛事经典，明星风范。
电脑时代：业界风云评说，软件应用指南，游戏攻略秘技，精彩片头动画。
军事博览：经典战役，百战将星，武器介绍，军事动态。
TrendsBar：品味生活，讨论爱情，轻松浪漫，格调高雅。

诚征各地分销商

销售网络

全国各地书报摊、新华书店，连邦、赛乐氏、树人、正普、里仁、圣比尔、万众合力、育碟苑、中青旅创先、大众软件、兴四方等各地连锁店及销售网点。

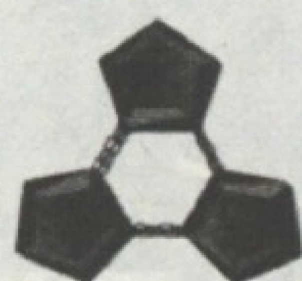
制作发行单位

北京万恒盛业信息系统有限公司
地址：北京市朝阳区安定路33号
化信大厦9层
邮编：100029
传真：64411326 电话：64444163
网址：Http://www.cdmedia. com.cn









晶合软件广场

如何加入大众软件邮购中心服务网

您只需打咨询电话010-67024050或直接交纳网员管理费(每年需交纳网员费10.00元)便可成为大众晶合软件邮购中心服务网的网员。另:您可在邮购产品同时将网员费汇来并在汇款单附言中注明。(地址:北京和平门邮局3056信箱 邮编:100051 大众软件邮购中心收)

网员凭卡在邮购中心邮购产品将享受到如下优惠:

1、邮购中心备有近5000款软件可供您邮购，并享受8折优惠（不包括特价产品、打包产品及期刊);网员在购买8折产品的同时，可购买我们提供的特惠产品（特惠产品将不定期的刊登在杂志上)。
2、收到产品一周内（以邮戳为准）若有任何质量问题均可调换，解除您的后顾之忧;
3、每月可免费获得《晶合软件广场》一份，上面刊登最新软件信息及详细产品目录。
4、每年12月我们将在“晶合（大众）服务卡”的拥有者中抽取幸运消费者;
5、不定期的向网员发放产品海报及厂家纪念品;
6、网员将有机会被邀请参加厂家举办的各项活动。

暑期大众软件邮购中心为网员备有“网员特惠产品”及“暑期消夏软件”,并且为暑期加入大众软件邮购中心服务网的网员备有“网员见面礼”(注:“网员见面礼”每位新加入的网员每款软件仅限购一套。)价格优惠，还可参加抽奖活动。

网员特惠产品	零售价/网员价
生死之间Ⅱ	98/38
大富翁4	128/90
MP3音乐无限	49/35
PC SHOWIN站	68/50

网员见面礼	零售价/网员价
瑞星99世纪版	260/156
KV300+（新版）	260/156
KILL98	380/228
企鹅套装4（10CD）	396/240
东方快车2000-黄金版	260/156
超级保镖	118/71
电脑学校2000（4CD）	129/77
开天辟地Ⅱ（4CD）	125/75
龙文听霸Ⅱ（4CD）	128/77
Internet宝典2000	97/58

暑期消夏软件	零售价/网员价
梦幻西餐厅2	38/38
恋爱物语 2CD	38/38
心跳回忆 2CD	38/38
永久汉化2000	38/38
音乐殿堂	38/38
盟军敢死队-深入敌后	148/126
盟军敢死队-使命召唤	50/40
魔法师传奇	50/40
足球万岁	50/40

暑期消夏软件	零售价/网员价
战地2100	148/126
神偷	148/126
半人马座	159/135
异尘余生2	148/126
极品飞车-孤注一掷	159/135
地球2140	30/30
玩具兵大战Ⅱ	98/85
生化危机Ⅱ 2CD	138/117
黑暗王座Ⅲ 5CD	198/158
半条命	148/118
星际神鹰	168/143
三国志英杰传	108/92
异形追杀令	148/126
起义2-再造帝国	138/117
无畏战车	149/127
决战朝鲜	78/70
摩托世界锦标赛	149/134
水浒传-天命之誓	128/102
恶梦鬼魅	118/106
真命天子	48/43
模拟城市3000	159/135
魔法门英雄无敌Ⅲ	148/126
象棋路边摊	78/70
钓鱼高手	68/60
伊甸风暴	88/75
雷峰塔 2CD	69/55
游戏龙卷风	99/85

暑期消夏软件	零售价/网员价
英语世纪行	178/145
听力超人	125/106
开天辟地背单词	68/54
耳目一新读英语	48/40
随心所欲	148/126
畅通无阻	125/100
伊索寓言	58/46
老夫子	58/46
WPS2000多媒体教程	58/46
中学生学古文	58/46
英文世界名著100部	68/54
英语碟中碟Ⅱ	188/160
许国璋英语	68/54
成就营销大师	35/28
成就管理大师	35/28
琴棋书画 9CD	99/85
一网打尽-网上做生意	48/40
一网打尽-网上秘笈	48/40
平面美术设计金典	99/80
三维动画设计金典	99/80
初中英语听力大全	99/80
程序员大本营	78/62
电脑学校2000 4CD	129/103
即学即会Office97	98/78
即学即会Word97	98/78
即学即会Excel97	98/78
即学即会Access	98/78

暑期消夏软件	零售价/网员价
即学即会PowerPoint	98/78
即学即会FrontPage98	98/78
即学即会Outlook98	98/78
即学即会Windows98	98/78
即学即会Internet	98/78
C语言学习合集 4CD	78/62
文书先生-商务文书大全	98/78
金山画王	98/78
金山游侠Ⅱ	78/70
企鹅幸福之家7	396/356
东方不败	80/64
东方卫士	260/208
游戏修改大师	98/78
电脑急救专家	125/100
法律之星98	150/120
医圣	48/40
明白	99/80
牛津剑桥发明百科	97/78
牛津剑桥科学百科	127/102
Internet世纪经典	199.90/170
居家理财小财神	98/80
打天下-门店管理版	3800/3600
旅行社2000标准版	6600/6000
金山WPS2000专业版	980/780
办公商务2000	365/310
速达2000	786/680
USB PC Gamera摄像头	890/850

以上产品在晶合软件销售连锁组织(大众软件服务部)各专卖店均有销售,大众软件邮购中心可办理邮购业务。
每款软件(需加10.00元邮费,特快专递30.00元),收到汇款24小时内发货,需要详细产品目录的读者可来电来函索取《晶合软件广场》(邮费2.00元)。
大众软件邮购中心邮购地址:北京和平门邮局3056信箱 邮编:100051 收件人:大众软件邮购中心 查询电话:010-67024050

大众软件邮购中心



暑期邮购中心网员抽奖活动

酷热暑期已至,忙碌了半年的计算机fan们终于可以有理由足不出户,坐在自己的"宝贝"面前,泡一杯冰茶,爽一爽。我们邮购中心也在为各位fan们和心爱的网员朋友介绍一些价廉物美的精神大餐,并且还可参加抽奖活动。且看规则如下,此次抽奖赠送礼品和优惠活动只针对我们网员,活动时间截止至99年9月15日。在活动期间内购买产品的网员均可获得**精美礼品一份**,凡邮购产品**每满100元**的网员即可得到"邮购中心网员抽奖活动奖券"一张,参加抽奖活动(**奖券越多机会越多喔!**),获奖网员名单将刊登在《大众软件》10月杂志邮购中心专版中。(本次抽奖活动解释权归大众软件邮购中心所有。)

奖品安排:

特等奖: 1名, 3D加速卡一块(3Dfx Voodoo3 2000)及及尚洋公司《战国》试玩版一套;

一等奖: 2名, 2000年1月-6月《大众软件配套CD》一套及尚洋公司《战国》试玩版一套;

二等奖: 6名, 2000年1月-6月《大众软件》杂志一套及尚洋公司《战国》试玩版一套;

三等奖: 15名, 1999年12月《大众软件配套CD》一套及尚洋公司《战国》试玩版一套;

四等奖: 88名, 尚洋公司《战国》试玩版一套;

参与奖: 所有购买软件的网员,赠精美礼品一份。



大众软件邮购中心硬件产品推荐

奎聚天蝎98N多媒体键盘
★内建20个"功能快捷键",直接执行网际浏览及多媒体控制。
★使用高品质"钢性塑胶机械式"按键。
★附带可分离式"人体功学手腕支撑板"
零售价: 190元
网员价: 150元

大环 STR100
★汽车方向盘仿真器。
★档位控制功能。
★强力吸盘,节省空间。
零售价: 490元
网员价: 390元

SV241手柄
★4火力键。
★全方位视野切换。
★火力键可分别控制。
★超大吸盘、稳定性好。
零售价: 160元
网员价: 130元

CMK-230
★八方位控制杆,采用高级Micro Switch开关,触感极佳,通用于任何打斗动作游戏。
★含6个控制钮,其中另外多A、B钮各一个,玩家可以根据手型选择按钮。
★其中X、Y按钮与指针、油门功能相同。
零售价: 160元
网员价: 130元

庆祝友立公司成立10周年

7月15日开始

我形我速:升级与限量销售活动在各专卖店展开

"我形我速超值行动"——99元,最便宜升级《我形我速2.0》提供您以最便宜的价格99元,将您的我形我速升级到最新版 同时为祝贺友力资讯公司成立10周年限量销售《我形我速2.0》以每套128元的零售价格展现在大家面前,数量有限300套售完为止 代办邮购。

升级方法:用户凭友立公司的任何一款产品均可99元进行我形我速的升级

限量销售:7月15日起每套128元,限量300套售完为止

北京美达美科技有限公司

地址:北京海淀区万泉河路115号西环写字楼313室　邮编:100081

热线电话:010-62614593　传真:010-62614593

洪恩软件 Human

两强携手 回报社会

KV300+

英语世纪行II

——中国人人学会英语

行胜于言，金洪恩公司以“先天下之忧而忧”的博大胸怀大力倡导正版服务，高举振兴教育软件大旗，推出集英语学习、汉化、杀毒三位一体具有划时代意义的套装产品，囊括了当今中国六大精品软件，品质、价格、信誉无与伦比，必将成为中国正版软件史上的丰碑。

《英语世纪行II》是一颗钻石，洪恩愿意将它奉献给社会，愿意成为中国每一个拥有电脑家庭的公共财富。它将掀起中国人学英语的第三次浪潮，计算机交互式学习方式是以往任何教育方法所不能取代的。

学好英语，繁荣富强，提高全民素质，造福社会。一家学习，国家兴旺，造就千万个栋梁之材。

听力超人听英语

—纯正美语听不尽

内容：弱项强化，强项更强；专家讲座，茅塞顿开；分类词库，特色美语；超级题库，卓尔不凡；母语环境，升华听力；反克隆游戏；英语随身听。

4CD 125元/套 配套精美教材

随心所欲说英语

—脱口而出真英语

内容：学习篇、口头禅、滴水穿石、语音纠正、语出惊人、电影剪辑、演讲台、名诗欣赏、小字典

双CD 148元/套 配套精美教材

耳目一新读英语

—阅读英语的绝妙环境
文化经典的现代演绎

双CD 48元/套 配套精美教材

智能人（汉化系统）

—将您的电脑和网络全部变成中文

内容：洪恩汉化、洪恩双语浏览器、洪恩智能大词典、洪恩智能输入法。

125元/套

开天辟地背单词

—中国人背单词的世纪极品

内容丰富、博大精深；智能设计、全新思路；解释详尽、触类旁通；易于管理、拓展内涵；词汇大战、妙趣横生、纯正发音、波形对比；任意组合、打印快捷。

68元/套 赠：高频词汇速记手册

KV300+

Kv300最新版 （市场零售完整版）

260元/套

增值卡
敬告 此套装KV300杀毒软件届时可免费升级到KV3000



10张CD+KV300杀毒软件磁盘一张
5本配套教材赠学习
专用话筒耳机仅售398元/套

以旧换新 真情无价

为了感谢使用正版软件的朋友们，凡拥有洪恩英语光盘、KV300杀毒软件、以及其它拥有废旧正版软件的广大用户都可以产品折价并补差价的方式换取《英语世纪行Ⅱ》，具体办法如下：

一、洪恩英语软件用户可以产品零售价的60%折价后并补差价换取，不同产品零售价均可累加后折价，同一产品不能累计（根据用户购买品种不同可分别单独折价换取）。

例：李小姐已购买《随心所欲》148元、《听力超人》125元、《耳目一新》48元、《开天辟地背单词》68元；

累计折价：148元+125元+48元+68元=389元×60%（六折）=233.40元；

补差价款：398元-233.40元=164.60元；

也就是说，李小姐退回旧盘及配套书籍，补交差价164.60元即可换取《英语世纪行Ⅱ》一套。

二、《KV300》杀毒软件用户退回旧盘可折价148元，并补交250元差价即可换《英语世纪行Ⅱ》一套。

三、《英语世纪行》的老用户可折价178元，再补交220元即可换取《英语世纪行Ⅱ》一套。

四、用户持任何废旧正版软件一套，可折价68元，即以398元-68元=330元的优惠价购买《英语世纪行II》一套。废旧正版软件不得累加计算，也不允许与上述产品累计折价换取。

以上四种升级方法，用户可任选其中一种在当地指定正版软件专卖店办理升级手续。如有特殊情况，请与洪恩公司世纪行组委会联系。 **电话**：(010) 62636339、82619076

英语世纪行II“抽奖”活动（详见产品包装）

时间：1999年7月1日至2000年1月1日，本活动由北京市国信公证处公证

北京金洪恩电脑有限公司、北京江民新科技术有限公司

用户服务中心：010-62634070/69 销售热线：62636339/62526558
邮购地址：北京清华大学邮局84-145信箱 金洪恩公司收
365投拆电话：62528110 邮政编码：100084

广州服务部：020-38802184/1389776340
深圳服务部：0755-3780575/1392983390
上海服务部：021-64287209/64387972/1371744727

注：全国各大城市《英语世纪行II》升级代理商名称、电话，敬请关注下期本刊洪恩广告。

套装精品，特惠销售，洪恩用户优惠卡，不能使用敬请谅解。

订阅《计算机光盘软件与应用》杂志

获免费光盘回报

《计算机光盘软件与应用》杂志(月刊)大16开，双色印刷，内附彩页，每期96页，定价8元/期。

《计算机光盘软件与应用》面向SOHO(普通家庭电脑用户和小型办公室电脑用户)，介绍新闻热点、软件/硬件购买及使用指南、最新游戏及音像产品、网络知识及网上故事等。

订阅

一年杂志 （96元 ）	可免费获得	8张	CD/CD-ROM/VCD
二年杂志 （192元）		18张	
三年杂志 （288元）		28张	

杂地订阅的读者除可获得免费光盘外，还可自然成为《大恒读者俱乐部》金卡会员，持卡者可以会员价购每月为您推荐的新产品(详见杂志内《大恒读者俱乐部》会员说明)免费赠送光盘目录。

免费赠送光盘目录

编号	品名		类型	碟数	形式
001	〈荷花赞〉	中国民乐演奏家大系之吹管系列	民乐	1	CD
002	〈美丽的天山〉	中国民乐演奏家大系之吹管系列	民乐	1	CD
003	〈良宵〉	中国民乐演奏家大系之吹管系列	民乐	1	CD
004	〈牧民新歌〉	中国民乐演奏家大系之吹管系列	民乐	1	CD
005	〈百鸟朝凤〉	中国民乐演奏家大系之吹管系列	民乐	1	CD
006	〈太行乡情〉	中国民乐演奏家大系之吹管系列	民乐	1	CD
007	〈二泉映月〉	中国民乐演奏家大系之吹管系列	民乐	1	CD
008	〈孔雀开屏〉	中国民乐演奏家大系之拉弦系列	民乐	1	CD
009	〈月夜〉	中国民乐演奏家大系之拉弦系列	民乐	1	CD
010	〈川江魂〉	中国民乐演奏家大系之拉弦系列	民乐	1	CD
011	〈林冲夜奔〉	中国民乐演奏家大系之弹拨系列	民乐	1	CD
012	〈春江花月夜〉	中国民乐演奏家大系之弹拨系列	民乐	1	CD
013	〈寒鸦戏水〉	中国民乐演奏家大系之弹拨系列	民乐	1	CD
014	〈新春乐〉	中国民乐演奏家大系之弹拨系列	民乐	1	CD
015	〈十面埋伏〉	中国民乐演奏家大系之弹拨系列	民乐	1	CD
016	〈阳关三叠〉	中国民乐演奏家大系之弹拨系列	民乐	1	CD
017	〈浪淘沙〉	中国民乐演奏家大系之弹拨系列	民乐	1	CD
018	〈梅花三弄〉	中国民乐演奏家大系之弹拨系列	民乐	1	CD
019	〈霸王卸甲〉	中国民乐演奏家大系之弹拨系列	吴玉霞	1	CD
020	〈柳浪闻莺〉	中国民乐演奏家大系之合奏系列	民乐	1	CD
021	〈韦伯管乐协奏曲〉		原版引进	1	CD
022	〈舞剧音乐精品〉		原版引进	1	CD
023	《舒伯特钢琴三重奏》		原版引进	1	CD
024	《最优美的管乐协奏曲》1		原版引进	1	CD
025	《最优美的管乐协奏曲》2		原版引进	1	CD
026	《最优美的管乐协奏曲》3		原版引进	1	CD
027	《古典音乐荟萃》		原版引进	1	CD
028	《双簧管与管风琴曲》		原版引进	1	CD
029	《古典焰火音乐》1		原版引进	1	CD
030	《古典焰火音乐》2		原版引进	1	CD
031	《古典焰火音乐》3		原版引进	1	CD
032	《古典焰火音乐》4		原版引进	1	CD
033	《浪漫的爵士》1		原版引进	1	CD
034	《浪漫的爵士》2		原版引进	1	CD
035	《浪漫的爵士-圣诞特辑》		原版引进	1	CD
036	《天场》		另类音乐	1	CD
037	《天作》		另类音乐	1	CD
038	《学语言之Visual Foxpro5.0精通篇》		软件	1	CD
039	《学语言之Visual C+ +5.0精通篇》		软件	1	CD
040	《学语言之Borland C + +5.0》		软件	1	CD
041	《学语言之Visual Basic 5.0精通篇》		软件	1	CD
042	《学语言之Borland Delphi 3.0》		软件	1	CD
043	《装饰设计经典酒店》1		软件	1	CD
044	《装饰设计经典酒店》2		软件	1	CD
045	《装饰设计经典酒店》3		软件	1	CD
046	《装饰设计经典酒店》4		软件	1	CD
047	《装饰设计经典酒店》5		软件	1	CD
048	《装饰设计经典住宅》1		软件	1	CD
049	《装饰设计经典住宅》2		软件	1	CD
050	《装饰设计经典住宅》3		软件	1	CD

编号	品名	类型	碟数	形式
051	《装饰设计经典精品店》1	软件	1	CD
052	《装饰设计经典精品店》2	软件	1	CD
053	《神笔马良之PHOTOSHOP4.0/5.0全面精通》	软件	1	CD
054	《神笔马良之FREEHAND7.0全面精通》	软件	1	CD
055	《神笔马良之PAGEMAKER6.5全面精通》	软件	1	CD
056	《神笔马良之AUTOWARE4.0全面精通》	软件	1	CD
057	《神笔马良之3D MAX2.5全面精通》	软件	1	CD
058	《神笔马良之PREMIER 4.2全面精通》	软件	1	CD
059	《音效素材库》	软件	5	CD
060	《VRML HTML JAVA 网络编程 三合一入门与提高》	软件	1	CD
061	《世界著名音乐欣赏钢琴协奏曲 》	软件	1	CD
062	《世界著名音乐欣赏小提琴协奏曲》	软件	1	CD
063	《天惑》	游戏	1	CD
064	《 爱情麻辣烫 》	影视	2	VCD
065	《有话好好说 》	影视	2	VCD
066	《甲方已方》	影视	2	VCD
067	《一地鸡毛》	影视	8	VCD
068	《战争与谋略》	影视	5	VCD
069	《狂吻俄罗斯》	影视	2	VCD
070	《杨老师教画画》	影视	10	VCD
071	《国风》	影视	5	VCD
072	《飞行屋》（上）	影视	6	VCD
073	《飞行屋》（下）	影视	6	VCD
074	《忍者小英雄》（上）	影视	6	VCD
075	《忍者小英雄》（下）	影视	6	VCD
076	《埋伏》	影视	2	VCD
077	《赞美诗》	影视	1	VCD
078	《圣诞歌曲》	影视	1	VCD
079	《梦幻曲》	影视	2	VCD
080	《天堂里的烦恼》	影视	2	VCD
081	《吾土吾民 》	影视	2	VCD
082	《疑影 》	影视	2	VCD
083	《伤面人》	影视	2	VCD
084	《告密者》	影视	2	VCD
085	《米尼佛夫人》	影视	2	VCD
086	《第七层面纱》	影视	2	VCD
087	《与祖国同在》	影视	2	VCD
088	《花都艳舞》	影视	2	VCD
089	《大曾根的早晨》	影视	2	VCD
090	《战争 · 和平》	影视	2	VCD
091	《百老汇大街》	影视	2	VCD
092	《罗生门》	影视	2	VCD
093	《绅士之约》	影视	2	VCD
094	《英雄》（又译面向死亡）	影视	2	VCD
095	《贝多芬传》	影视	2	VCD
096	《飞机大战》	影视	2	VCD
097	《挑战》	影视	2	VCD
098	《走向永生》（又译乱世忠魂）	影视	2	VCD
099	《家合万事兴》	影视	2	VCD
100	《在外过年》	影视	2	VCD

注：请将订阅汇款单号及选择的光盘编号、名称一起寄回杂志社即可(请一定注明邮寄地址、以免邮寄出错)

收款单位：《计算机光盘软件与应用》杂志社

地　　址：北京海淀中关村南一条甲3号 北京2713信箱　邮编：100080

电　　话：(010)62525784　62525785

传　　真：(010)62625147

E-mail:dhnm@public.east.cn.net

zipdisc 正普 正普2000 普及正版 20元/张

作为中国软件市场的主导力量，正普软件销售组织洞悉和体察软件消费者的实际需要，深知价格对于普通消费者的重要性。为了打击盗版，最大限度地让利于消费者，我们启动了代号为“正普2000”的市场活动。在这一活动中，我们联合众多软件开发商和出版社，向市场推出一大批品质精良、价位超低的正版软件，价格定为每张软件(光盘)20元。我们的宗旨是“让每个人都能买得起正版软件”。**现特别征求“正普2000经销商”**。请来函来电来EMAIL索取有关详细资料。

电脑爱好者可直接到全国各地正普软件专卖店及其它软件销售店购买“正普2000”软件产品。也可直接从北京正普公司邮购。邮购时请注明编号和名称，若填写不下，可另发传真或电子邮件。汇款金额计算方法：软件盘片数×20元+邮费。包裹邮费为10元，特快专递为30元。请一定注明您的详细地址、邮编、电话和EMAIL。汇款地址：100080北京中关村邮局061信箱正普公司收。欢迎来函来电来EMAIL索取正普软件总目录。

正普2000畅销产品目录
(按销售数量排序，欢迎索取总目录)

一、游戏

BYX0050 F-22
BYX0031 红线飚车(红线赛车手)
BYX0085 命令与征服(黄金版)(2CD)
BYX0051 G-警察
BYX0074 东方不败
BYX0078 战国风云
BYX0018 雷神之锤
BYX0026 雷曼 Rayman
BYX0053 超越三维
BYX0091 侠客英雄传(Ⅲ)(2CD)
BYX0094 金庸群侠传
BYX0029 雷曼设计师
BYX0028 世界足球'98
BYX0052 O-地区
BYX0036 天惑
BYX0020 地道战
BYX0057 海军上将之海战
BYX0087 水上狂飚
BYX0044 99游戏宝典
BYX0022 云霄飞车
BYX0027 生死赛车 POD
BYX0084 孤胆枪手
BYX0059 炎龙骑士团-风之纹章(2CD)
BYX0041 帝国传说(Legion)
BYX0030 海底文明
BYX0034 QQ三国志
BYX0075 终极毁灭战士(Final Doom)
BYX0021 拼图游戏大全
BYX0017 星河战队
BYX0083 勇闯魔窟
BYX0082 赤壁(标准版)
BYX0011 烈火少林
BYX0038 纸牌游戏(Casino Master Multimedia)
BYX0079 齐天大圣
BYX0040 深入敌穴(D/Generation)
BYX0090 银河骑士团
BYX0009 星球X计划
BYX0058 反击
BYX0012 洲际风暴(2CD)
BYX0014 天下无敌

二、儿童教育

BET0044 小不点找妈妈-学拼音
BET0046 小不点找妈妈-学英语
BET0043 小不点找妈妈-学算术
BET0042 小不点找妈妈-学语文
BET0045 小不点找妈妈-学唱歌
BET0010 小不点学画画
BET0004 儿童英语ABC(虫虫ABC)
BET0038 儿童拼音教室
BET0019 小学数学乐园
BET0013 我的动物王国
BET0009 少儿百科苑
BET0076 三毛流浪记
BET0036 世界童话故事(5)尼尔斯骑鹅旅行记
BET0032 世界童话故事(1)猴子大王
BET0020 儿歌专辑
BET0077 三毛从军记
BET0006 数学通1--智救机械小精灵
BET0034 世界童话故事(3)狐狸吃葡萄
BET0035 世界童话故事(4)白鹤报恩
BET0007 趣味创作天地

三、语言学习

BYY0038 听霸(2CD)
BYY0027 雷曼英语大闯关-入门篇
BYY0056 英语听说直通车--交际英语
BYY0063 单词直通车
BYY0026 雷曼英语大闯关-进阶篇
BYY0057 英语听说直通车--商务英语
BYY0025 雷曼英语大闯关-高级篇
BYY0089 大嘴英语(2CD)
BYY0023 儿童学英语
BYY0018 日语新干线
BYY0055 英语听说直通车--口语速成
BYY0067 轻松日语馆(2)
BYY0070 实战听力教室(四级英语)
BYY0003 新英语先修广场
BYY0088 金山单词通
BYY0066 轻松日语馆(1)
BYY0073 吉的堡-儿童英语快乐城
BYY0016 欢乐轻松英语通
BYY0004 交互式英语听力训练(基础篇)
BYY0045 电影风暴学英语 <魂断蓝桥>(1)
BYY0046 电影风暴学英语 <魂断蓝桥>(2)

四、课程学习

BKC0005 同步学：初二英语
BKC0001 同步学：初二物理
BKC0002 同步学：初三物理
BKC0010 同步学：初三数学
BKC0003 同步学：初中化学
BKC0007 同步学：初一英语
BKC0006 同步学：初三英语
BKC0009 同步学：初二数学
BKC0011 同步学：初一数学
BKC0014 同步学：初一语文
BKC0012 同步学：初二语文
BKC0013 同步学：初三语文
BKC0018 统创：初中升学指导
BKC0016 统创：初中2年级
BKC0015 统创：初中1年级
BKC0017 统创：初中3年级
BKC0008 最新英语中考指南
BKC0004 高考英语指南
BKC0019 统创：小学5年级
BKC0032 全国小学生作文精选(下)
BKC0069 佳儿小学语文总复习
BKC0067 佳儿小学语文(5年级)
BKC0028 小学英语对话强化训练
BKC0050 天才少年-小学第7册
BKC0062 佳儿小学数学总复习
BKC0051 天才少年-小学第8册
BKC0052 天才少年-小学第9册
BKC0066 佳儿小学语文(4年级)
BKC0048 天才少年-小学第5册
BKC0060 佳儿小学数学(5年级)
BKC0047 天才少年-小学第4册
BKC0059 佳儿小学数学(4年级)
BKC0061 佳儿小学数学(6年级)
BKC0064 佳儿小学语文(2年级)

五、计算机学习

BJX0081 学语言大师：Visual Foxpro5.0精通篇
BJX0041 跟我学计算机故障诊断与维护
BJX0062 手把手教：AUTOCAD R14
BJX0222 自学PHOTOSHOP5.0
BJX0080 学语言大师：Visual Basic5.0精通篇
BJX0224 精品网页制作
BJX0206 神笔马良之PHOTOSHOP4.0/5.0精通篇
BJX0078 学语言大师：Visual C++5.0精通篇
BJX0227 多媒体制作工具大全
BJX0084 即学即会因特网
BJX0210 神笔马良之3DS MAX2.5全面精通
BJX0089 影像高手Photoshop5.0
BJX0191 全国计算机等级考试教程-二级C
BJX0138 精通VB5.0
BJX0208 神笔马良之Author Ware4.0全面精通篇
BJX0085 Windows'98一碟通
BJX0003 WIN98一周通
BJX0180 精通OFFICE97
BJX0066 全国计算机等级考试教程-一级Windows
BJX0139 精通VC++5.0
BJX0178 硬件通
BJX0218 一步一步学3DS MAX
BJX0077 用多媒体学Visual Foxpro
BJX0079 学语言大师：Borland C++5.0精通篇
BJX0230 一步一步学上网
BJX0019 实战VB5.0
BJX0192 全国计算机等级考试教程-二级BASIC
BJX0134 广告创意与三维动画
BJX0136 建筑设计与室内装饰电脑效果图典(2)
BJX0117 Windows NT4.0速成教程
BJX0177 软件通
BJX0064 全国计算机等级考试教程-一级B类
BJX0212 网络编程三合一(HTML，VRML，JAVA)
BJX0223 中文OFFICE97六合一(2CD)
BJX0065 全国计算机等级考试教程-一级DOS
BJX0217 一步一步学WINDOWS98
BJX0185 Photoshop影像高手
BJX0220 PC组装实验室
BJX0092 深入编程内幕Power Builder6.0
BJX0032 Windows98中文版实战指南
BJX0075 用多媒体学Visual Basic
BJX0017 Photoshop文字特效魔典
BJX0122 电脑三维动画常备精品模型库(1)
BJX0125 电脑三维动画造型材质精品库(金色篇)
BJX0226 计算机软件资格和水平考试题库解析大全
BJX0082 学语言大师：Borland C++Builder3.0精通篇
BJX0124 电脑三维动画常备精品模型库(3)
BJX0076 用多媒体学Visual C++
BJX0225 方正奥思-多媒体创作工具(学习版)
BJX0126 电脑三维动画造型材质精品库(银色篇)
BJX0216 憨憨学电脑-启蒙向导(CD，VCD两用)
BJX0123 电脑三维动画常备精品模型库(2)
BJX0219 一步一步学OFFICE97(2CD)
BJX0049 儿童学电脑
BJX0073 用多媒体学SQL Server
BJX0083 学语言大师：Borland Delphi3.0精通篇
BJX0171 中文Windows98直通车
BJX0087 深入核心3DMAX
BJX0229 用电脑学AUTO CAD R14及技巧集锦(2CD)
BJX0074 用多媒体学Turbo C
BJX0207 神笔马良之ADOBE Pagemaker6.5全面精通篇
BJX0072 用多媒体学Power Builder
BJX0109 Photoshop影像设计宝典
BJX0179 精通电脑-上班族疑难杂症篇
BJX0209 神笔马良之ADOBE PREMIERE精通篇
BJX0040 跟我学电脑基础知识
BJX0154 三维造型宝典-建筑篇
BJX0135 建筑设计与室内装饰电脑效果图典(1)

六、其它学习

BXX0006 股票分析大师
BXX0020 用多媒体学中国象棋
BXX0022 五笔速成
BXX0021 用多媒体学围棋
BXX0011 怎样写好作文--小学基础篇
BXX0014 怎样写好作文--小学升学篇
BXX0025 弹指神功
BXX0001 小学生学拼音
BXX0003 轻松炒股(2CD)
BXX0012 怎样写好作文--初中基础篇
BXX0015 怎样写好作文--初中升学篇
BXX0016 怎样写好作文--高中升学篇
BXX0009 股海引航

七、工具

BGJ0094 行天98-正普2000专用版
BGJ0095 超级解霸5.01
BGJ0090 WDS写作之星
BGJ0100 雅信译霸98
BGJ0015 中国少年儿童百科全书
BGJ0096 明白-带我走进电脑世界
BGJ0098 阶梯百宝箱

八、百科知识

BBK0058 震撼
BBK0057 股神(单碟)
BBK0091 二十五史(2CD)
BBK0060 医圣(2CD)
BBK0059 天网(标准版)(2CD)
BBK0067 世界军事百科(上)
BBK0068 世界军事百科(下)
BBK0063 <读者200期>阅读篇
BBK0010 十万个为什么-地理篇
BBK0062 <读者200期>休闲篇
BBK0061 <读者200期>欣赏篇
BBK0095 十万个为什么-百科篇
BBK0097 十万个为什么-生活篇(2)
BBK0096 十万个为什么-生活篇(1)
BBK0055 世界枪王
BBK0093 十万个为什么-植物篇
BBK0020 周易与现代生活(周易与预测)
BBK0003 世界各国知识百科
BBK0098 益智乐园
BBK0094 十万个为什么-动物篇
BBK0078 家庭诊治小医生
BBK0092 十万个为什么-天文篇
BBK0028 家庭生活百科大典
BBK0005 波波鼠与为什么-恐龙世界
BBK0054 摄影记者
BBK0011 青少年无线电入门
BBK0002 战略家的头脑--未来企业中的“孙子兵法”
BBK0031 现代美容美发
BBK0038 光盘中国军事博物馆
BBK0081 欧美流行音乐经典
BBK0037 现代摩托车精品
BBK0004 波波鼠与为什么-动物世界
BBK0019 百家姓-姓氏文化与取名艺术
BBK0027 地球的奥秘
BBK0056 商海纵横--中英文合同大全
BBK0071 家庭医学博士
BBK0030 现代流行服装
BBK0086 二战战役B

九、文化艺术

BWY0042 中外十大经典文学名著(原著全文)
BWY0006 宋词三百首
BWY0005 唐诗三百首
BWY0041 中外名画欣赏
BWY0029 世界著名音乐欣赏-小提琴协奏曲
BWY0028 世界著名音乐欣赏-钢琴协奏曲
BWY0033 室内装饰装修设计
BWY0003 世界美术大全
BWY0008 经典风光摄影(1)
BWY0045 跟大师学绘画-素描篇
BWY0044 跟大师学绘画-国画篇，色彩篇
BWY0009 经典风光摄影(2)
BWY0046 古代中国书法

十、素材库

BSC0053 底纹精品库(1)
BSC0055 底纹精品库(3)
BSC0044 当代设计创意宝典-设计篇
BSC0046 当代设计创意宝典-创意篇
BSC0048 广告摄影底纹宝典(1)
BSC0050 广告摄影底纹宝典(3)
BSC0054 底纹精品库(2)
BSC0045 当代设计创意宝典-发想篇
BSC0049 广告摄影底纹宝典(2)
BSC0043 当代设计创意宝典-启迪篇
BSC0047 当代设计创意宝典-纹理篇
BSC0051 广告摄影底纹宝典(4)
BSC0052 广告摄影底纹宝典(5)
BSC0026 装饰设计经典--住宅(1)
BSC0027 装饰设计经典--住宅(2)
BSC0028 装饰设计经典--住宅(3)
BSC0092 电脑美术图库(3)
BSC0029 装饰设计经典--精品店(1)
BSC0030 装饰设计经典--精品店(2)
BSC0076 婚纱摄影艺术(2)
BSC0075 婚纱摄影艺术(1)
BSC0070 国外广告摄影精粹系列(2)
BSC0022 装饰设计经典--酒店(1)
BSC0021 装饰设计经典--酒店(2)
BSC0023 装饰设计经典--酒店(3)
BSC0024 装饰设计经典--酒店(4)
BSC0025 装饰设计经典--酒店(5)

十一、其它

BQT0053 我形我速
BQT0027 东方快车98
BQT0061 电脑软件与建筑装修
BQT0051 居家理财-小财神
BQT0010 中国邮票大全
BQT0057 中国企业产品数据库
BQT0028 东方网神之仙人指路
BQT0031 精彩屏保
BQT0023 新中国邮票全集
BQT0036 能源基地系列-装机驱动之超频2000
BQT0001 世界百年广告招贴汇编
BQT0029 软件高速路
BQT0047 TURBO LINUX3.02中文版
BQT0059 MIDI技术与MIDI音乐制作
BQT0040 中国水墨画-山水画技法与花鸟画技法
BQT0007 软件精品大全
BQT0060 捕风捉影-多媒体相册制作教程(2CD)
BQT0054 惠软全家福

正普软件销售组织总部 北京正普电子技术公司
地址：100080 北京中关村路17号DSP大楼5层(中关村邮局061信箱)
电话：(010)82615796/5798/5800/5801，82624500/4501/4502，62523905，1381010828
传真：(010)82616017，82624498

电子信箱：zipdisc@public.bta.net.cn
杭州分公司 (0571)6980163，6966646，1366615356
上海办事处 (021)63511059，1361635775

全国 **首批** 大型软件俱乐部　三千种产品全部六～八折优惠直销

六折

加盟万众软件俱乐部

全部原包装!

万众分销 · 必属精品

会员特价:

企鹅套装三　—中华办公98

雅奇－奔腾 MIS9000 八合一
UFO 电子表格 7.02 专用版
WP97 普及版
飞扬电子邮件 2.0
瑞星杀毒 8.0

协力商霸基础版
方正奥思 2.1 普及版
RichWin97
标准五笔字型输入法
图像工作室 2.0 专用版

五折

586/293

入会办法:

1、每人只需交 20 元即成为万众软件俱乐部永久会员。
2、会员首次可以六折优惠获得特别推荐的精品软件一套
3、常年八折优惠获得俱乐部向您推荐的三千种正版软件。
4、会员免费获得各类正版软件的产品介绍。
5、免费为会员提供有关正版软件的咨询、服务。
6、每年都会有十位会员幸运获得为期一周的免费北京旅
7、会员收到产品一周内不满意可以退货，本俱乐部收到退货后即退回会员货款。

邮寄办法:

1、在汇款单上详细注明会员号、会员姓名、地址、邮政编码、购买软件名称、购买数量，新会员入会和订购软件可同时理;（新会员需注明“新会员”字样）2、若在一月内未能收到软件，请用电话或信函与万众软件俱乐部查询；3、会员若俱乐部留有余款，可电话或传真订购软件；4、若软件在运输过程中破损或本身有质量问题，全部免费调换；5、平件每收 5 元运费，若要求特快专递，每套加收 30 元运费；6、非本俱乐部会员，全部软件为原价，并需交纳运费；7、若在邮过程中有任何不满意，可与我们公司总部的监督电话联系，我们会充分保障您的权益，因为我们深信，信誉就是一切。

特别推荐精品:

	定价／优惠价(元)
★瑞星(99 世纪版)	260/156
★开天辟地 II (4CD)	125/75
★龙文听霸 II (4CD)	128/77
★东方快车 2000(黄金版)	260/156
★超级保镖	118/71

	定价／优惠价(元
★电脑学校 2000(4CD)	129/7
★KV300+	260/15
★中华经典 98－企鹅套装 4(10CD)	396/24
★KILL 98 认证版	380/22
★Internet 宝典 2000	97/5

八折

凡本俱乐部会员，全部产品八折优惠。
欢迎来信、来电索要其它产品目录清单!

教学类:

	定价／优惠价(元)
托福精华(2CD)	120/96
词汇的奥秘 II (2CD)	117/93
环游日本学日语	68/54
写作之星(增强版)	98/78
开天辟地背单词	68/54
万事无忧	125/100
畅通无阻	125/100
WPS2000 全面速成(含书)	50/40
金山词霸 III (通译科技版)	120/96
翰林汇套装(初一)(6CD)(新版)	298/238
翰林汇套装(初二)(8CD)(新版)	388/310
翰林汇套装(初三)(10CD)(新版)	478/382
翰林汇套装(高一)(10CD)(新版)	478/382
翰林汇套装(高二)(10CD)(新版)	478/382
翰林汇套装(高三)(10CD)(新版)	478/382
即学即会 Office97	98/78
即学即会 Word97	98/78
即学即会 Excel97	98/78
即学即会 Access	98/78
即学即会 PowerPoint	98/78
即学即会 FrontPage98	98/78

	定价／优惠价(元)
即学即会 Outlook98	98/78
即学即会 Windows98	98/78
即学即会 Internet	98/78
用多媒体学棋牌(5CD)增强版	128/102
C 语言学习合集(4CD)	78/62
常用编程语言学习合集(4CD)	78/62
常用数据库语言学习合集(5CD)	88/70
程序员大本营	78/62
PC DIY2000 硬件版(含书)	68/54
电影风暴学英语 2.0 套装(20CD)	248/198
许国璋英语(第一册)(2CD)	**68/54**
英文世界名著 1000 部	**68/54**
刺炙治疗学	**59/47**
快速取穴与单穴治病	**68/54**

工具类:

东方网神	**160/128**
朗道 5.0 套装(内含 IE5.0)	50/40
东方卫士	260/208
金山游侠 II	78/62
东方不败(游戏修改、汉化工具)	80/64
Office2000 中文测试版	200/160

	定价／优惠价(元)
东方快车 2000(标准版)	48/38
东方快车 2000(增强版)	160/128
华正 CAXA 电子图板 98	650/520
WPS2000	980/780
CCED6.0	660/528
慧笔－302 袖珍版	800/640
汉王听写二合一	1580/1264
Windows 98 中文标准版	1998/1600

电子图书类:

《读者》典藏版(5CD)	99/79
《读者》98 合订本光盘(2CD)	38/30
科幻世界(二十周年珍藏版)	38/30
新浪潮(第五期附魔法门七)	25/20
个人电脑续集(2CD)	48/38
电脑爱好者(99.3)	**35/28**

游戏类:

神偷	**148/118**
半人马座	**159/127**
新世纪福音战士	**129/103**
奥美黄金套装(暗黑、地狱火、魔兽争霸、星际争霸)	**188/150**
异尘余生(2)---- 英文版	**148/118**

	定价／优惠价(
极品飞车(四)孤注一掷	**159/1**
恋爱物语	**38/**
雷锋塔	**69/**
黑暗王座(III)	**198/1**
盟军敢死队－使命召唤	50/
决战朝鲜(1950-1953)	78/
魔法师传奇	50/
三国群英传 II	69/
模拟城市 3000(中文版)	159/1
星际争霸 II－母巢之战	148/1
游戏龙卷风之魔法仙剑	99/
盟军敢死队(中文版)	148/1

其它:

唐诗宋词赏与玩(3CD)	88/
琴棋书画(9CD)	199/1
牛津剑桥发明百科	97/
牛津剑桥科学百科	127/1
大众摄影 (四十年珍藏版)(3CD)	60/
中国邮票大全	80/
世界军事百科(2CD)	60/
企鹅套装六－Internet 世纪经典	199.9/1

《万众软件俱乐部》
汇款地址：北京市双榆树 101 信箱　咨询电话：010-62510109、62510224(24 小时)
收款人：罗雪松　邮编：100081　网址：www.wzclub.com　E-mail:WWW3W@263.net
总部地址：北京海淀区海淀路 171 号大华写字楼 B335(320 332 302 811 路人民大学站下车向北 200 米路西

KILL®

Windows95/98专用版

全新上市 限量销售

KILL®系列反病毒软件

世界领先反毒技术 微软全球采用

暑期特惠价260元

KILL单机版是包含了单机用户可能遇到的各种操作系统平台的全面反病毒系列软件。可以保证用户在各种环境下都具有最高效率的可靠反病毒系统。而KILL Windows 95/98专用版反病毒软件全面继承了KILL98世界领先的反病毒技术，为您提供高效、安全的实时反病毒功能，全面查杀压缩文件中病毒的功能。是只使用Windows95/98操作系统的普通用户最经济的反病毒配置。



北京冠群金辰软件有限公司 地址：北京市朝阳区光华路1号嘉里中心11层 邮编：100020 电话：(010) 65611136 传真：(010) 65612410
网址：http://www.kill.com.cn http://www.kill2.com.cn http://china.kill2.com.cn E-mail:kill@kill.com.cn

全国销售总代理 北京鼎鹏超讯公司(010) 62647625 62639642 北京台山华富科贸中心(010) 65203841 65204608 北京深思计算机系统集成技术有限公司(010) 62629116 62629117 北京迅邦软件产业发展公司(010) 62639060 62639605

MAGIC The Gathering® 万智牌™

万智牌知识讲座之一：基础用语



万智牌:西方的神话传说为背景的集换式纸牌游戏。

牌手:指游戏中扮演魔法师的人，也就是玩家本身和你的对手。

套牌:进行万智牌游戏时所必须要有的一副牌，由咒语牌和地牌等所组成，最少需要40张。

牌库:抽好手牌之后所剩下的一副牌。在游戏中，牌手将从它上面拿牌，若以没牌可拿时则算是输了。

坟墓场:死亡的生物及使用过后的咒语牌所集中放置的地方。

手牌:指在游戏中，牌手手里所持有的牌。当手牌超过七张时，到玩家自己回合的弃牌阶段时，必须把多余的牌丢弃，直到只剩下七张为止。

生命值:牌手所能承受伤害的最大值，游戏一开始时是20点，当变成0时即算是输了。

回合:区分游戏进行的表示单位。游戏是以自己的回合>玩家的回合>自己的回合的方式进行的，也就是某一方的回合结束后，便轮到另一方。

阶段:区分游戏进行的表示单位，这是把一个回合更加细分的单位。回合还分为六大阶段。

重置阶段:回合中六大阶段里的第一阶段。是玩家把自己的牌重置的阶段。

维持阶段:回合中六大阶段里的第二阶段。只要有些牌在文章栏中有标示（在维持阶段中如何如何）等条件，玩家就要在这时依照其指示来行动。

抽牌阶段:回合中六大阶段里的第三阶段。玩家可于牌库顶上拿一张牌放在手中。

行动阶段:回合中六大阶段里的第四阶段。在此可使用各种不同的咒语，是游戏中最刺激的阶段。

弃牌阶段:回合中六大阶段里的第五阶段。此时若手中的牌有超过七张，则玩家必须要把多余的牌丢弃，直到只剩下七张为止。

结束阶段:回合中六大阶段里的第六阶段。牌手表示自己已经完成全部动作，对手可以开始自己的回合。

横置:把牌变为横向摆放的动作，被横放的牌表示它已经被使用过了。

重置:指把呈横置状态（横向放置）的牌转回原来纵向状态的动作，重置过后玩家便可以再次使用这张牌。

咒语:魔法师所使用的神器、召唤、结界、魔法力源、巫术、瞬间、干涉等不同术法的总称。

魔法力源:施放咒语所需要的魔法力能量，通常可由地牌取得，共分红色、蓝色、绿色、黑色、白色、无色六种。

生物:藉由召唤咒语所呼唤出来的生物，这些生物将代替魔法师进行战斗。生物的种类有很多种，如骑士、动物、魔兽……等，每一种都有其特色。所有生物都拥有“力量”、“防御力”的能力值。

力量:生物本身的能力值之一，表示了该生物所能够向对手或是对手的生物造成的伤害值。

防御力:生物本身的能力值之一。当生物受到大于此数值的伤害时，该生物立即死亡并放入坟墓场。

请各位读者继续关注本栏目，本刊下期将有详细的文章介绍和惊喜大抽奖。

词汇空间

光标词典功能 单词重复发音
24幕生活场景 虚拟空间说英语

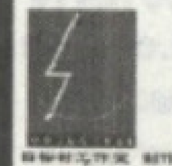
趣味教学 24幕生活场景，听对话，记单词，事半功倍。
一应俱全 听、写、译齐备且配以音标提示，现场挑战。
词汇丰富 速达四级水平，增加词量。
纯正美音 聘请美籍教师配音，发音地道纯正，提高听力。
寓教于乐 挑战性游戏紧张激烈，赢金币，看今日上映大片。

- 光标词典功能 随光标指向，单词发音，词义、词性即时展现，且能够重复发音。
- 词汇联想 可以根据它了解这个单词的近、反意词，不规则词单复数，词法和句法。
- 听力训练 听单词正确发音，看词义，写单词，电脑自动记分。
- 另列档案 曾写错的单词，统一存入卡片，可再进行拼写，所有错误都有正确提示。
- 单词默写 单词中、英文双向解释，便于记忆。

近期上市 诚征代理

五大特点五大功能让您轻松学单词

连邦：62572500 赛乐氏：62241373 万众合力：62510108 里仁：62615307
正普：82615800 圣比尔：62552749 树人：62616742 电脑教育报：63951155-246
大恒：62525784 金山：62648667 中青旅创先：62188326 兴宏达：62510602
电脑报：62631228 大众软件：65232585 育碟苑：82613830 鸿达：62630593
杭州中证：0571-8080033 上海农工商：021-63226198 杭州美迪：0571-8271304
长春恒宇：043-8920352 明智达：62346893 超软：62188372



目标软件（北京）有限公司 目标树工作室
地 址：海淀区学院路38号北京医科大学会议中心201-203室 邮编：100083
电 话：010-62092651、62092634 传真：62092098 E-mail:obj@public.bta.net.cn

为普通游戏玩家提供尝试胜利的机会



支持多人联机
双人同机作战

☆角色扮演寻找作战新出路
☆键盘操作体验玩法新感受
☆时尚游戏享受精品低价位
☆经典制作追求创新高品质



48元
八月初上市

目标软件（北京）有限公司
电话：010-62092634、62092651 传真：010-62092098
E-mail:obj@public.bta.net.cn http://www.object.com.cn

游戏汉化舍我其谁！



游戏汉化 真是爽极了！

1. 独家使用汉化包外挂，游戏汉化真正中文版效果
2. 每月免费提供热门游戏汉化包，中文游戏总有的玩
3. 自行修改汉化结果，给游戏赋予个人情趣





游戏修改 又快又方便

1. 查找迅捷，一次成功，无需反复查询。
2. 读出游戏参数表格，直接定义修改不满意的内容。
3. 兼容性强，支持所有游戏模式，运行稳定
4. 模糊查询，没有具体数值的游戏也照改不误

东方不败好不好？好！
可不可以做得更好？可以！
东方不败马上就要升级啦！
东方不败II更精彩！
从7月10日开始，
购买东方不败
可免费升级到
东方不败II



攻略/秘籍 应有尽有

1. 四百多个游戏攻略/秘籍，内容绝对丰富
2. 实时呼出，无需查询
3. 定期免费发放新游戏攻略/秘籍包，非常合算



实时抓图 联机词典

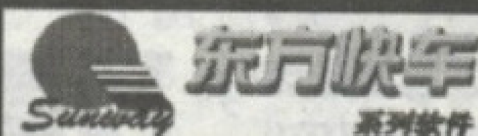
仅80元 好东西！



实达软件

北京实达铭泰

信址：北京海淀区中关村南三街8号铭泰科技 邮编：100080
TEL：010-62529568 62529569 62559564 网址：www.suny.com



东方不败

游戏汉化修改工具

电子工业出版社万捷电子书店

荣誉推出电子工业出版社出版的优秀畅销图书

序号	书　名	邮购价
B0264	Visual BASIC程序员实用例库	98
B0285	用Visual BASIC访问数据库	52
B0267	Visual C++6轻松进阶	50
B0286	Visual C++ 5.0多媒体编程实例详解（含盘）	42
B0287	Visual Fox Pro6.0（中文版）应用与开发	40
B0262	Linux网络开发工具（含光盘）	71
B0288	Linux实用教程	47
B0271	Del Phi4从入门到精通	92
B0289	Intemet大全（99新版）	52
B0290	Photoshop 5.0中文版详解	32
B0291	SPSS for windows从入门到精通	46
B0292	Cisco IOS广域网解决方案	32
B0293	Cisco IOS网络协议解决方案（一、二卷）	168
B0294	网络互联技术手册（第二版）	50
B0295	网络发烧友实战丛书（一、二、三册）	80
B0296	轻松掌握3D Studio MAX2.5（含光盘）	52
B0297	轻松掌握Oracl 8数据库开发	62
B0298	Perl CGL轻松进阶	42
B0299	From Page 98轻松进阶	37
B0300	Java 2轻松进阶	45
B0301	SQL Senver 7轻松进阶	45
B0302	轻松掌握Delphi 4	74

注：我店备有电子技术、家电维修、计算机类参考书及教材，前来购买优惠10%，批发另议。店址：东西长安街、万寿路路口往西300米路南

四通电脑游戏俱乐部

免费赠送100种最新电脑游戏全攻略（磁盘），或所购电脑游戏的全攻略！

精品电脑游戏

游戏	价格
战地2100	118
命令与征服Ⅱ	145
自由与荣耀	72
地下城守护者Ⅱ	135
英雄无敌Ⅲ(中文版)	127
极品飞车：孤注一掷	127
恶梦鬼魅	98
盟军敢死队(中文版)	118
半条命	118
无畏战车	119
以色列空军	135
装甲雄师Ⅱ	118
黑暗王座Ⅲ	158
魔法门Ⅶ	140
半人马座	135
模拟城市3000（中文版）	127

电脑工具软件

软件	价格
瑞星杀毒	128
行天98	106
KV300+	148
KILL98认证版	228
超级保镖	94
东方快车2000（增强版）	120
东方不败	64
超级解霸5.5	79

特别推荐精品

环球旅游　960

《环球旅游》由环球旅游杂志社出品，共32张VCD。主要介绍了世界各国的自然风光和风土人情（动态拍摄）；全程中文（普通话）导游，她将带您到美国、欧洲、东南亚、南非、澳大利亚等二十多个国家，实现您周游世界的梦想！

现代军事套装　800

共分七部分，45张VCD，亦可分开购买：①美国特种部队 2CD 50 ②中国三军大揭密 8CD 120 ③世界军备战力实录 8CD 150 ④二战实录 8CD 120 ⑤海湾战争 8CD 150 ⑥现代军事战争 10CD 280 ⑦聚焦科索沃 20

TaiCom ISDN TA　590

ISDN是超级玩家引以自豪的必备利器！速度极快，上网费极省！现在只花一台Modem的钱即可享受ISDN128K的速率，您还犹豫什么？！TaiCom是台湾著名通信公司，其ISDN TA(接入卡)性能为：PCTA，128K，内置PCI，S/T。

款到24小时内发货，质量问题保退换。邮费：5元/套 电话：010-81791152
邮购地址：北京2860信箱四通电脑公司 收款人：王丽云 邮编：100085

祝贺东方网神全国首次网上首发成功，订货量500套，访问人数过十万

新上市

东方快车 系列软件 用电脑更方便

欢迎访问东方网神
www.dfws.com

东方网神

省钱省事的网络工具

让Internet飞起来



如果你刚上网或正想上网，你真想......

- **上网设置全自动：** 上网所有设置，所有网络服务，需要所有应用软件，一点鼠标自动完成设置、安装 等一切事情。
- **上网障碍很快解决：** 问题出在哪里，在线帮助跟在哪里，自动判断问题点、全程语音、手把手的帮助。



如果你已经成为网迷，你希望......

- **查找快：** 同时可开启20个搜索引擎并行查找，多条信息同查，自动整理信息。
- **下载快、简便：** 最先进的下载引擎，速度非凡。下载文件象拷贝文件那样简单，自动添加注释，不忘记DOWN下来的好东西。
- **E-ma1特快专递：** 电子邮件特快专递，不受网络异常情况干扰，迅速到达目的地，不会因邮件延迟耽误事情。
- **浏览快：** 在浏览某页过程中，软件已自动取出你想要看的下页内容备览。



Internet尽收眼底！

- **Internet大看台：** 在线信息服务，终身免费！

  东方网神服务中心每三分钟向用户发布一次信息。网上最新的新闻、最热门的软件、最酷的网站、最......甚至还有天气预报和股市信息。应有尽有。

  等于免费得到一份Internet节目报。将Internet装在了自己的电脑里。上网耳目灵通，真方便！



还有呢！

- **电子邮件智能群发：** 自动更改题头、名字，批量发送文件不再千人一面。送贺卡、发通知的好助手。
- **网上导航：** 自动收集浏览器书签，直接提供网址、讨论组等网上资源数万个。实时更新，要什么有什么。
- **上网不迷路：** 管理保存所有访问过的页面、图片等有用信息，且均可以直观预览，直接搜索，不会忘记去过的好地方。
- **清除垃圾邮件**

东方网神热线咨询电话：010-82622817/18转301/302　零售价：160元

48个软件
网易Yeah 5M电子邮箱
网上资源数万个



北京实达铭泰

通信地址：北京海淀区中关村南三街8号铭泰科技　邮编：100080
办公地址：北京海淀区中关村路17号中国科学院DSP大楼四层
用户热线：010-62529568 62529569 62559564　网址：www.sunv.com
代理商专线：010-82622817 82622818　网址:WWW.SOYOU.COM

广告咨询卡

我在贵刊____年第____期的____彩色　____黑白　____刊花设计广告中看到

公司（厂家）__________产品（技术信息），希望：　□购买　□索取资料

□询问价格　□参加培训

读者姓名：　年龄：　电话：

职务：

工作单位：__________　通信地址：

邮编：

填好后，请贴在信封背面。

姓名	年龄	我喜欢的5个应用软件
		1.
性别	电脑龄	2.
		3.
榜评：□有　□无		4.
邮编：		5.
地址：		
您希望我们的配套光盘附送	□游戏　□多媒体教学软件	

选票规则

★请您将最喜爱的应用软件放在首位；
★如果是商业软件，请注明零售价；
★所选应用软件不可超过5款，可少选；
★所选应用软件若为英文版，请注明英文；
★填好后,贴在信封背面，复制有效。

晶合实验室

TOP TEN 选票

如有榜评，请在榜评末尾写清通信地址。

请将选票寄到　北京和平门邮局3056信箱
大众软件杂志社收　邮编：100051



光驱也超频?

文/图 平平

——NEC推出奔驰36X超频王光驱

NEC推出奔驰系列36X超频王光驱作为日本电脑业的龙头，日本电气公司（NEC）自去年在中国市场成功推出奔驰系列24X、32X光驱之后，现又专门针对中国市场推出容错性及稳定性一流的奔驰系列36X超频王光驱。

具备Intel公司一样大家风范的NEC公司推出的每一款光驱基本上都具备超频能力，前期的NEC奔驰系列24速及32速光驱在一定的配置条件下实际可超速至26速及36速运行，而这次推出的超频王36X光驱更为神奇，最高能超频41速运行，居然压倒现在市面上流行的大多40X速光驱，整体性能远远超出现市面上流行的许多号称40X的光驱。

另外，NEC奔驰系列36X超频王光驱为降低读盘噪音，专门设计了顶置悬挂式消音系列，大大降低了读盘噪音。改进的专利外型设计技术，有效减轻了读盘震动，进一步提高了读烂碟的能力。

先进的机体结构，令NEC奔驰光驱具有其它光驱无法比拟的高速反应能力，大大缩短了数据读取用时。NEC 36X超频王光驱并支援Ultra DMA/33 接口，所以在高速读取数据同时，也有效减轻了CPU的占用率，从而进一步提高了整个系统的性能。

深圳市新天下实业有限公司
参考售价530元

Live!Ware



Version 2.0

本产品将于七月初上市
建议市场零售价¥99元

Live!Ware – 前所未有的创新产物，一切竟在您的掌握中

无需更换您的Sound Blaster Live!声霸卡，从现在开始您通过Live!Ware 升级计划（专门设计为您的Sound Blaster Live!声霸卡持续不断地提供最新特性、增强版本和软件）即可实现升级。

由于Sound Blaster Live! 声霸卡系列产品拥有功能强劲的EMU10K1音频处理芯片，凭借该芯片可反复编程的技术特点，使得Live!Ware具有很大的实用价值。Creative相信声霸卡的真正价值取决于它包含的应用程序。因此，我们保证无需替换您现有的声霸卡，照样提供给您最新的音频技术。由于我们长期不懈地研究和挖掘EMU10K1的巨大潜能，注册用户可定期获得有关最新软件、音乐内容、增强版本和演示程序的通知，然后准备下载。

为充分利用您的声霸卡，只需简单地进行下列步骤：访问www.sblive.com、注册和开始下载礼品包。

Live!Ware Benefits
主要优点

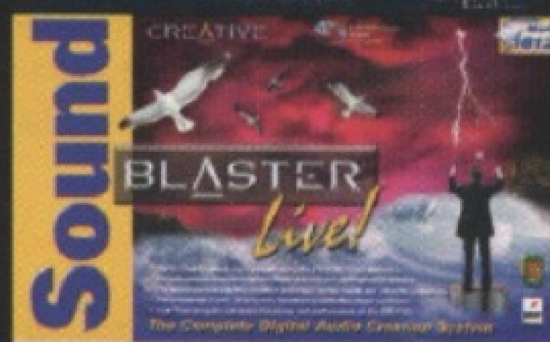
- 您的投资得到保护—让您避免下面的尴尬局面出现：购买声霸卡不久以后就过时了。
- 您的体验与日俱增—Live!Ware 持久不断地推出新功能和增强版。
- 您的声霸卡不断升级—任何新标准和新功能出台时，您只需简单地下载即可令您的声霸卡立刻升级。

令您的Sound Blaster Live!声霸卡一步安装到位

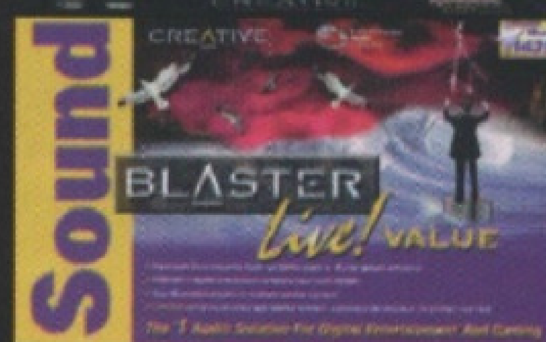
对于Sound Blaster Live!的新老用户们,可在Live!Ware 2.0光盘中找到自从Live!Ware程序发布以来最完整的Live!Ware升级程序集。只需简单地安装这张光盘，即可令您感受一种更高水平的音频体验。若想获得详细信息，请访问我们的网站：www.sblive.com。

Sound Blaster Live!系列一因Live!Ware 2.0而获新生

Creative最强劲的声霸卡系列与Live!Ware 2.0（蕴含最新应用程序、特征和最新技术功能的宝藏）相结合，可提供更佳的易用性和扩展连接性。如果您正在创建数字音频文件、运行支持环境音效的最新游戏或欣赏电影，Sound Blaster Live!与 Live!Ware 2.0联袂将带您进入娱乐体验的全新境界。



Sound Blaster Live!



Sound Blaster Live! Value

请查阅用户们对Live!Ware 升级计划的评语

"Sound Blaster Live!升级计划真是一个创举。我回想起以前的做法：先安装硬件、然后安装其他的附加板卡/设备、最后安装驱动程序，一切就可以了。同时，每次发布的新驱动程序最多只是修正以前的错误，或者增加对新型操作系统的支持，仅此而已。但是，今天的Sound Blaster Live!升级计划则完全不同：它们还可以为硬件添加许多全新功能。"

"谁不愿意购买硬件之后可获得如此多的赠品和升级程序？即使并非所有的Live!Ware都适合您的口味，但是肯定会有许多人喜欢它们的。"

he Live! experience.

Live the experience!

CREATIVE
创新科技
WWW.CREATIVE.COM

京创新未来科技有限公司
址：北京市海淀区海淀路165号创新园
话：010-62510018
真：010-62510062
编：100080

上海分公司
地址：上海市南京路819号中创大厦1011室
电话：021-62551087 62553477
传真：021-62552810
邮编：200041

广州办事处
地址：中国广州市天河北路183号大都会广场911 912室
电话：020-87554685 87554686
传真：020-87554678
邮编：510620

成都办事处
地址：成都市一环路南二段6号龙信大厦504室
电话：028-5248551 5249329
传真：028-5236539
邮编：610041

坚持贵族化的品质 致力大众化的价格



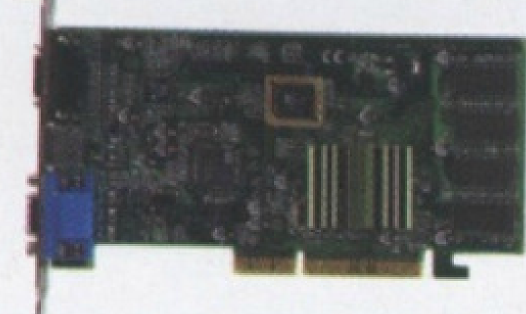


耕宇

CARDEXPERT™ WWW.GAINWARD.COM.TW

新品登场

CARDEXPERT SAVAGE4



- 128位S3 SAVAGE 4 2D/3D 视频图形加速器
- 可支持8M/16M/32M 显示内存.
- 支持66MHz全边频带2X/4X AGP总线技术
- 硬件支持DVD播放动态补偿
- 内置300MHz RAMDAC 及色彩修正
- 支持NTSC/PAL 电视输出、CRT及TV同屏显示

CARDEXPERT TNT2



- 使用NVIDIA RIVA TNT2 双纹理2D/3D多媒体图形加速器
- 128位缓存接口支持高达32M显示内存
- 300MHz RAMDAC支持2048*1536@60Hz
- 支持全边频带2X/4X AGP模式
- 硬件支持DVD解压缩

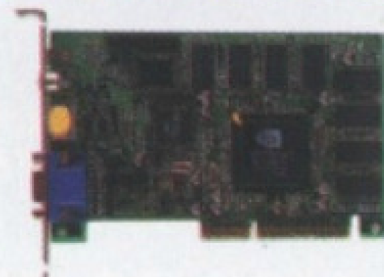
CARDEXPERT VANTA



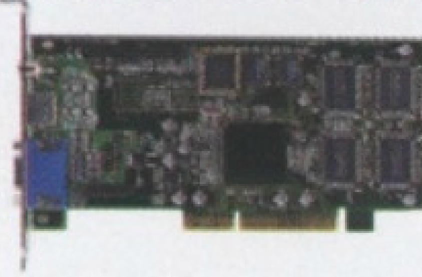
- 使用NVIDIA VANTA 双纹理2D/3D多媒体图形加速器
- 64位缓存接口支持高达16M显示内存.
- 250MHz RAMDAC支持1920*1200@75Hz.
- 支持全边频带2X/4X AGP模式.
- 硬件支持DVD解压缩

系 列 产 品

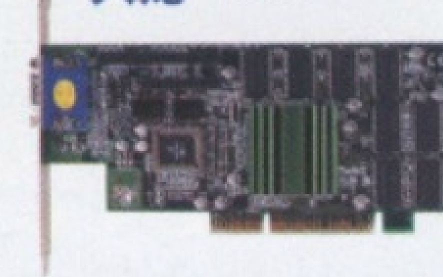
CARDEXPERT TNT



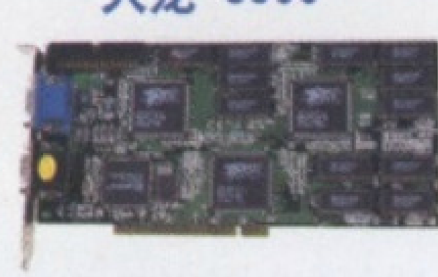
CARDEXPERT GX 3



大龙 4000



大龙 3000



总 代 理

北京 嘉绩百科	010-62612519 010-62559076
深圳 罗 兰 德	0755-3224430 0755-3217507

"即日起凡购买耕宇产品即获赠品，赠完为止。"

各 地 代 理 商

北京八一电子	010-62611703	上海旭海	021-62558068	南昌佳和	0791-6301185	成都嘉绩百科	028-553227
北京联想商城	010-62564446	上海泽电	021-64043297	福州泽电	0591-3357918	成都捷胜	028-553223
北京大恒DIY	010-82622688	上海汇泰	021-54171246	深圳邦加	0755-3356457	成都联众达	028-559501
北京科工兴达	010-62634983	上海特雷	021-62764027	深圳智通	0755-3794301	西安太阳	029-788031
沈阳佳诚	024-23916628	杭州联众达	0571-8806076	深圳泽电	0755-3224705	重庆联众达	023-687906
沈阳日华	024-23887901	南京联众达	025-3220071	深圳卓智达	0755-3257185	长沙泽电	0731-41283
大连百科	0411-3631820	宁波联众达	0574-7286957	广州正太	020-87540182	长沙联众达	0731-41357
哈尔滨宏博	0451-2549705	温州联众达	0577-8347910	广州四通	020-87482982	云南鑫晨	0871-51680
济南驰动	0531-8540452	合肥联众达	0551-3634111	广州普利思	020-87582200	郑州丰业	0371-38493
济南天硕	0531-6400146	武汉联众达	027-87649013	广州帝森	020-87571600	郑州汇科	0371-38348

第三波看明 九行星 系列

玩家是我们心中的 太阳

隆重推出游戏试炼场、主题首发式等活动，让您 玩整 假期！



水星—暗夜中，他缓慢地移动
他为了正义正拼搏着
他需要您的支持
我们也一样
全面上市，好评发售中



金星—咱们工人有力量
让我们共同创造财富
共同创造未来



地球—拥有大海，是我们的梦想
拥有时代，是我们的目标
那么，拥有《大航海时代》是玩家的夙愿
让我们一起拥抱它吧！

木星—宇峻实力完整体现
新感觉、新玩法
新新人类、新新大富翁



火星—但原我们的地球不会这样
否则，火星将是我们未来的家园
让你我携手并肩共创和平





土星—罗马是一天建成的吗？
征服罗马
征服美丽新世界
记住 民之所欲常在我心



冥王星—最遥远的，也是最神秘的…
E3大展最佳RPG金奖
绝对不容错过！



天王星—让您久等了
海洋的温情
王者的风范
星光无限灿烂
久违了《大航海时代》



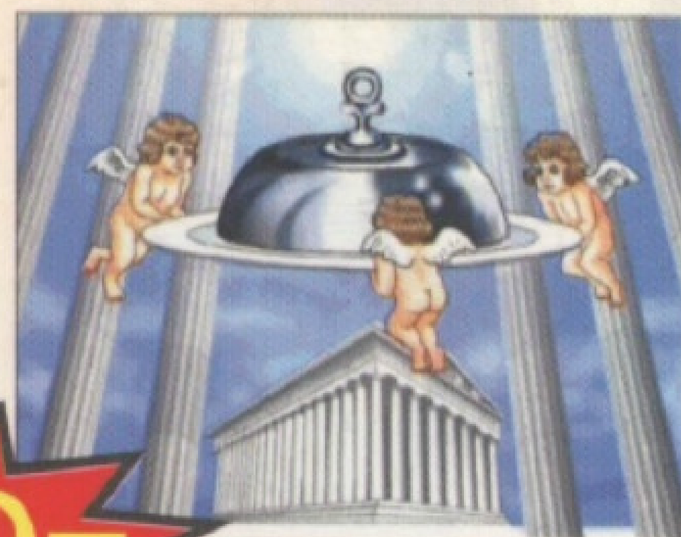
海王星—真情永驻
爱意长存
不离不弃
似水柔情！
武侠RPG巨作



前100名集齐六星之玩家
可获赠‘天王星’—《大航海时代IV》
其余获赠‘海王星’—《三界谕II真爱不死》

第3波

梦幻西餐厅



零售价:19元



大众软件CD 8月号 送《梦幻西餐厅》黄金版

再送《梦幻食谱》!



- 从店内音乐播放、装璜设计、菜单制定、人员配置……等,一切都由你来安排!
- 从600家同业对手中脱颖而出,进入名餐厅榜是你最终的目的!
- 还有各种突发事件考验你的应变能力,记者的采访、发生火灾、卫生部门的检查……





详情请见: http://www.popsoft.com.cn
邮购地址: 北京和平门邮局3056信箱
邮政编码: 100051
发行部电话: (010)67150982(4、5)-202
零售部电话: (010)65266244、65232585-61
邮购中心电话: (010)67024050
全国各地大众(晶合)软件销售连锁组织、软件专卖店及书亭有售

自由度极高、极具真实感的西餐厅模拟游戏!







《大众软件》杂志社出品
华义国际股份有限公司授权
PRIME SYSTEM DEVELOPMENT CO., LTD

刊号: ISSN1007-0060 / CN11-3751/TN 邮发代号: 18-107 零售价: 5.00元